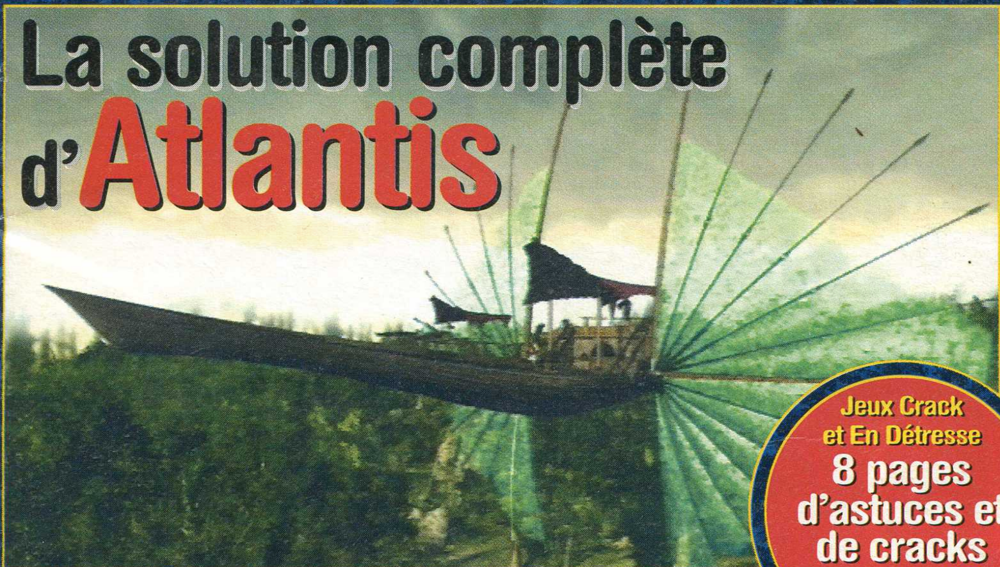
joystick

SOLUCES 3

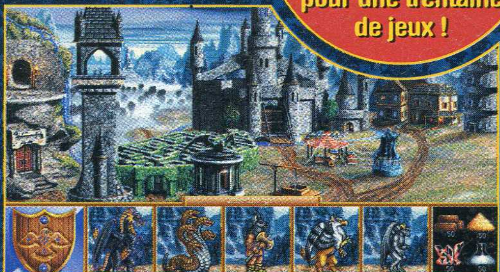


La solution complète d'Atlantis

Jeux Crack et En Détresse
8 pages d'astuces et de cracks
pour une trentaine de jeux !

La solution complète de MDK





La première partie du guide de Heroes of Might & Magic 2

SUPPLÉMENT GRATUIT AU NUMÉRO 86 DE JOYSTICK

Oui, je sais, vous êtes encore coincé dans ce foutu Atlantis. C'est incroyable le nombre de personnes qui n'arrivent pas à le finir. C'était évidemment sans compter sur la dextérité de Pete Boule, qui s'y est collé jours et nuits jusqu'à ce que mort s'en suive. Nous avons pu heureusement récupérer le texte, juste avant son enterrement. Bon, mais ce n'est pas tout, il y a aussi la soluce de ce foutu MDK, sur laquelle s'est penché l'ami Iansolo. Le hic, c'est qu'il s'est aussi farci la première partie du guide de Heroes of Might & Magic 2, ce qui nous a permis de grouper les deux enterrements, d'où gain de temps. Seul Gabriel Lopez s'est sorti indemne des Jeux Crack et de la rubrique En Détresse. Quoique… on avait pris un certain rythme, et nous avons dû le sortir vivant du trou où se trouvaient déjà les deux autres. Décidément, c'est loin d'être facile, la vie de testeur. Hormis ces petits aléas de la vie, continuez à nous envoyer toutes vos astuces et soluces, histoire de gagner un peu de sous pour certains d'entre vous.

Joystick Soluces, 6 bis rue Fournier, 92588 Clichy Cedex.

Lord
Casque Noir

édito

JOYSTICK SOLUCES 3 est édité par la société Hachette Disney Presse SNC au capital de 100 000 F.
Locataire-gérant : RCS Nanterre B391341526
Siège social : 10, rue Thierry Le Luron, 92592 Levallois-Perret, Cedex.
Téléphone : 01 41 34 86 00
Télécopie : 01 41 34 87 99
Rédaction : 6 bis, rue Fournier, 92588 Clichy Cedex
Gérants : Christian Leveneur, Pierre Sissmann
Associés : Hachette Filipacchi Presse, The Walt Disney Company France
Directeur de la publication : Christian Leveneur
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps
Rédaction et Coordination : Jérôme Darnaudet (casque@joystick.fr)
Ont participé à ce numéro : Olivier Aubin (iansolo@joystick.fr), Pierre Le Pivain (Pete Boule), Gabriel Lopez (crack@joystick.fr)
Direction artistique et mise en page : Alain Langlois (Linos)
Secrétariat de rédaction : Simone Audissou
Correction photographique : Stéphane Leclercq
Photogravure : Compo Imprim
Imprimé par : Roto Sud
Ce supplément au numéro 86 de Joystick est une publication Hachette Disney Presse

Vous désirez envoyer vos astuces ou poser des questions ? Vous pouvez le faire en écrivant à la rédaction : «Joystick Soluces», 6 bis rue Fournier, 92588 Clichy Cedex, ou en contactant directement un membre de l'équipe. Pour ceux qui n'ont pas Internet : 3615 JOYSTICK, c'est bourré de soluces, d'astuces et d'aides de jeu. Tout jeu crack publié, c'est 50 francs, toute soluce, c'est 300 balles !

sommaire

C'est la page que vous êtes en train de lire. Oui je sais, c'est débile mais c'est quand même pratique de savoir que la page que vous êtes en train de lire est le sommaire. Bon, ok, c'est marqué juste au-dessus, mais quand même, on ne sait jamais, c'est pratique.



Pas moins de 10 pages auront été nécessaires pour venir à bout de ce monstre cryogénisé. Au vu du nombre de lettres reçues à la rédaction, Atlantis vous a donné du fil à retordre. Voici donc de quoi vous décoincer définitivement.





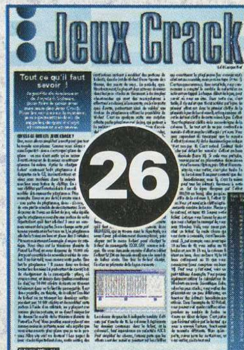
Je ne sais pas si vous avez essayé MDK avec le patch 3Dfx, mais ça en jette un maximum. Mais là n'est pas la question. Dans cette solution, Iansolo vous livre une floppée d'astuces permettant de finir le jeu à tous les coups.



Étant donné sa taille, nous avons préféré scinder en deux ce guide. Cette première partie est une énumération de l'ensemble des sorts et des artefacts, agrémentée de quelques conseils sur la magie. La seconde partie sera un guide complet du jeu lui-même.

«Oui, alors voilà, je suis devant le gnôme de la poubelle, je lui ai donné mon portefeuille. Mais il me l'a rendu vide, puis il s'est sauvé. Quelqu'un peut-il m'aider ? … Il faut que tu recommences ta partie, et lorsque tu arrives devant la poubelle, tu tues le gnôme, direct !» Envoyez vos questions, et d'autres lecteurs y répondront.





L'une des rubriques les plus indispensables du joueur invétéré. Elle regroupe des tonnes d'astuces permettant de tricher dans la plupart des jeux. Reste qu'il n'est pas toujours évident de les mettre en place, et mieux vaut s'y connaître un minimum en informatique.

SOLUTION Atlantis

Il était une fois, dans un pays où tout le monde était heureux... C'est à travers ce climat de bien-être - mais vous allez voir aussi, d'intrigues - que vous allez plonger dans le monde de l'Atlantide et changer radicalement son visage. Glissons-nous dès maintenant dans la peau de Seth, charmant Atlante récemment promu au titre de «compagnon de la reine», et qui enquête sur la disparition de cette dernière.



AVERTISSEMENT

Ce jeu est une sorte de roman interactif. Vous évoluerez à travers le monde contemporain de l'Atlantide selon votre bon vouloir, et, surtout, selon le bon vouloir de vos rencontres. Vous aurez cependant une série de séquences dans lesquelles votre choix d'action sera primordial pour votre survie. Dans ces moments où le stress prend souvent le dessus, sachez que vous aurez toujours un bon laps de temps - de trente à quarante secondes - pour agir. Donc, pas de panique ! Sinon, l'aventure sera ponctuée d'intrigues et de casses-têtes divers... Mais ne vous inquiétez pas, je suis là...

J'AI MES ENTRÉES AU PALAIS...

À peine arrivé de son voyage, vous devez vous rendre dans vos appartements, ceux-ci se situant dans l'enceinte du palais. Passez entre les deux gardes, et, arrivé sur la terrasse supérieure, allez faire un brin de causette aux deux préposés de la sécurité postés en bas des escaliers. Dans la bien peu passionnante conversation que vous aurez avec ces fonctionnaires, présentez-leur le médaillon que vous avez dans votre inventaire. C'est l'emblème de l'ordre des compagnons de sa Majesté la reine. À peine l'auront-ils vu, que nos peu sympathiques et très carapaçonnés gardes vous laisseront le passage pour que vous puissiez gravir l'escalier dont ils ont la surveillance. Arrivé en haut des marches, repérez l'ouverture qui sera dans le bâtiment de gauche, prenez-la, et montez d'un etage. Explorez le pallier jusqu'à ce que vous trouviez la porte de la confrérie, et entrez sans frapper. Vous vous retrouverez devant celle qui semble être la tenancière des lieux, et qui répond au doux nom d'Agathe. D'ailleurs, elle vous le dira elle-même, à travers sa bouche de poulpe... Passées les présentations, la porte de ce bouge s'ouvrira violemment, laissant l'accès à deux olibrius. L'un s'appelle Méljance (prononcez «Méliance» ; c'est le gros étron chauve, si si, il est vraiment très stupide), l'autre, qui ressemble à s'y méprendre à Gana sans sa casquette lorsqu'il n'a pas dormi, s'appelle Lascoyte (prononcez «Las coït», très rigolo comme connotation, n'est-ce pas ?). Ce sont tous les deux des compagnons de la reine, même si Méljance l'est par principe. Il rêve d'être promu à des fonctions du type «chef de la garde du roi» (ce dernier s'appelle Créon, et au pays des salopards, il a le rang d'Empereur), pour exercer ses talents de gestapiste en toute impunité... Ce type est vraiment un étron. En attendant, l'un des deux a l'air vraiment paniqué. C'est normal, puisqu'il est là pour vous annoncer que Rhéa (c'est la reine actuelle) a été enlevée lors de son tour de l'île. Bien sûr, toute son escorte s'est faite tailler en pièces, cette fille est quand même un peu négligeante avec ses affaires. Parlez alors à Agathe, puis refusez de donner à boire à Méljance (lorsque les icônes des pouces levés et baissés apparaîtront, cliquez sur le baissé), ça le mettra hors de lui, et Agathe en sera plutôt satisfaite, d'autant plus qu'il se cassera furax du bâtiment. Reparlez à Agathe, et acceptez d'enquê-


Aktion

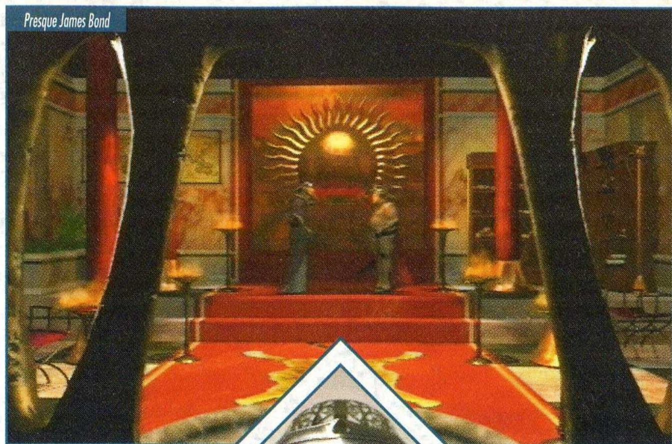

Créon, dit l'enfoiré.

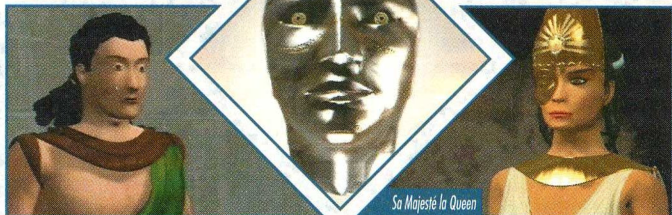

Cette boucle d'oreille va vous créer une tonne d'ennuis.


Le chasseur de rats vous sera d'une aide précieuse.


Nourrissez le lion

ter sur la disparition de la monarque. Sortez du bâtiment, puis de la ville. En continuant tout droit sur votre chemin, il y aura sur votre droite un sentier vous amenant sur la plage. Il y a un embarcadère sur lequel se tient un pêcheur, allez lui parler. Il s'appelle Aktion, et il se montrera extrêmement amical quand vous lui montrerez votre insigne de compagnon de la reine. Il vous donnera une boucle d'oreille, qu'il a trouvée non loin de l'endroit où Rhéa s'est faite enlevée. Prenez-la, dites au revoir, et revenez au palais. Les deux débiles qui sont en faction vous sauteront dessus et vous amèneront devant Créon, sans que vous puissiez dire quoi que se soit. Au moment de votre interrogatoire, dites-lui que vous n'avez rien trouvé. Laissez-le faire son discours insipide, et retournez parler à Agathe dans les appartements des compagnons. Acceptez de continuer votre enquête, devenue illégale, et n'oubliez pas que vos investigations seront désormais mal vues auprès des autorités, et qu'approcher les gardes sera dangereux.

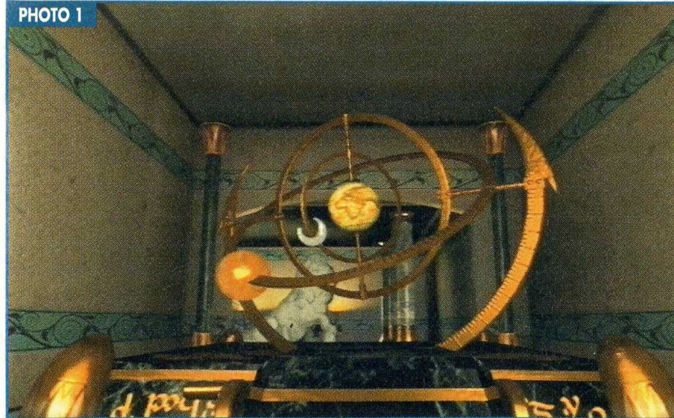

Presque James Bond


Sa Majesté la Queen

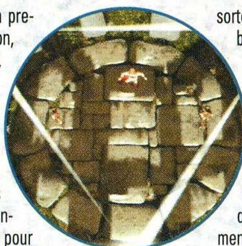
I HAVE A VERY BAD FEELING ABOUT THIS...*

*Putain, ça craint...

Il faut que vous sortiez à nouveau des appartements des compagnons, et que vous vous rendiez dans la cours extérieure du palais. Sous une galerie, à l'abri du soleil et des regards, se trouve le compagnon Lascoyte. Parlez-lui pour récolter quelques informations utiles, puis présentez-lui la boucle d'oreille. Ça va lui délier la langue, à ce petit frisé ! Il va se mettre à vous parler d'une secte secrète qui rêvait de zigouiller la reine afin de ne vénérer qu'un dieu unique (un peu comme maintenant), celui du soleil. Puis, votre indic va vous demander de faire vos preuves, pour rentrer dans l'organisation secrète qui a fait tomber la secte des fils du Rayon d'or. Acceptez le challenge, il vous donnera alors une figurine plate en or qui représente un mouton, et ira faire diversion en parlant au garde qui se trouve derrière vous. Attendez quelques instants, glissez-vous dans le dos du garde, et entrez dans l'édifice sans être inquiété.


PHOTO 1

L'accès du bâtiment passe par la première porte à droite. De toute façon, l'endroit est aisément repérable, dans la mesure où vous ne pouvez pas manquer Lascoyte et le garde en pleine discussion. Une fois que vous êtes à l'intérieur, cachez-vous à gauche de l'antichambre puis, dès que vous entendez les pas du garde, empruntez le couloir et tournez à gauche pour prendre les escaliers. Vous arriverez dans une salle où se trouve une statue de lion (rappelez-vous l'icône gravée sur la boucle d'oreille), et une sorte de gros bordel mécanique, semblant représenter une image bien personnelle de la civilisation atlante de l'univers **(Photo 1)**. La Terre est au milieu, sphérique, immobile, et non seulement la Lune tourne autour, mais le Soleil aussi. Alors qu'à cette époque, tout le monde sait que la Terre est plate, ils sont vraiment ignares, ces Atlantes... Postez-vous derrière le pupitre, et actionnez les manivelles afin de pouvoir aligner les trois sphères. Pour cela, commencez par la Terre et la Lune ; elles seront en bonne position quand vous remarquerez que le reflet de lumière sur le croissant prendra la forme d'une flèche indiquant le haut. Il ne vous restera plus alors qu'à aligner l'Astre du jour. L'alignement obtenu, les globes se mettront à clignoter comme un sapin de Noël, et la gueule du lion se mettra à bailler un grand coup. Allez mettre le mouton dans les crocs, foutez-vous de la valeur symbolique de ce que vous venez de faire, et allez dans le passage secret qui vient de s'ouvrir. Une fois que vous êtes dans le sombre couloir, ouvrez la porte en bois à l'aide de la boucle d'oreille, engagez-vous dans la salle et allez sauter par la fenêtre. A l'extérieur, allez à gauche, à droite jusqu'au bout de l'allée, et encore à droite. Si tout va bien, vous êtes devant un escalier, prenez-le, et allez au bout du balcon. Prenez le pot de fleur, et balancez-le sur la tronche du type qui fait le guet devant une porte. Ne le loupez pas, sinon il vous fera une boutonnière, et sans anesthésie ; vos meilleures chances




Rangez donc votre bordel

de l'atteindre sont à son passage devant l'ouverture. Une fois qu'il voit les trente-six chandelles, allez lui prendre son couteau, et rendez-vous à l'auberge qui est un peu plus loin sur la gauche ; vous en reconnaîtrez l'entrée grâce à sa double porte. Vous serez accueilli par Lascoyte et par un autre type accoudé vulgairement au comptoir. Plein de perspicacité, Lascoyte remarquera que vous avez réussi à venir jusqu'à lui sans vous faire serrer. Discutez avec lui, et dans le même temps Méljance fera irruption, pour vous confirmer les dires de la jeune frisouille ; ils font partie des méchants, vous êtes gênant, on ne vous aime pas et on va vraiment vous tuer. Pas de panique, dès que vous aurez repris la main, courez sur les escaliers, retournez-vous vers la salle principale une fois que vous êtes sur le palier, coupez la corde du lustre avec le couteau que vous avez emprunté, saisissez la corde, et faites comme Tarzan, les pieds en avant vers Méljance sur lequel vous aurez cliqué auparavant, et faites-vous la belle. Il faut être patient dans cette séquence, non pas qu'il faille attendre qu'on vous explique la vie avec un canif, mais comme on y crève facilement, il faut souvent tout recommencer. Si on récapitule, il ne vous reste pour seule aide immédiate qu'Agathe. D'ailleurs, vous la suivrez en sortant de l'auberge, à droite ; elle vous cachera dans le jardin de gauche derrière la grille. Discutez de la situation avec elle.

DE CHARYBDE EN SCYLLA...*

*De mal, en pis...

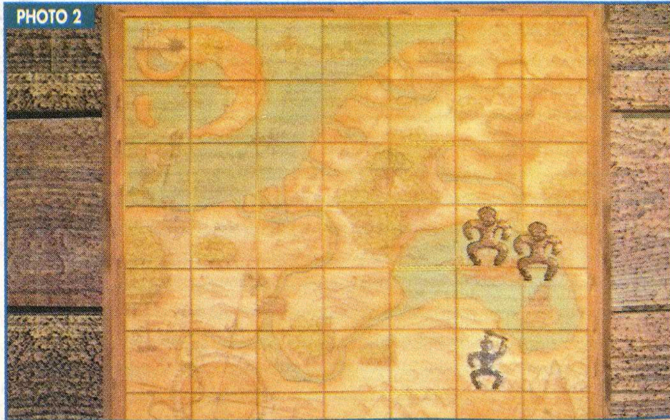
De la conversation que vous avez eue avec Agathe, vous conviendrez que vous devez de nouveau retourner dans le palais pour en savoir davantage sur le sort de la reine. Après le départ d'Agathe, partie chercher de l'aide, servez-vous de l'échelle pour escalader le mur, en la posant sur le banc. Une fois en haut du muret, placez-vous en face de la fenêtre, puis utilisez l'échelle en guise de pont pour pouvoir franchir l'espace qui vous sépare de l'ouverture. Une fois dans la pièce, ouvrez la porte, prenez le pied de biche et utilisez-le dans la cavité qui se trouve en hauteur dans le couloir de la fresque du chat. Si tout va bien, vous avez trouvé une statuette de rat, sculptée grossièrement dans une pierre. Dirigez-vous alors vers la fresque du chat et appliquez-la dans le trou à gauche du félin. Une porte s'ouvrira, entrez sans frapper. Vous serez accueilli par le chasseur de rats, accompagné de son chat, Silken, qui représente à lui seul toute la simplicité d'esprit de son propriétaire. Parlez-lui, histoire d'avoir quelques renseignements - il en sait plus qu'il en a l'air - et répondez «oui» à son invitation au jeu. Il y en aura d'autres durant votre excursion en Atlantide, mais celui-ci est le plus simple **(Photo 2)**. À travers des pièces d'échecs, et sur un plateau quadrillé, vous devez retrouver la reine, sans vous faire prendre par deux pièces qui vous sont hostiles. Les déplacements de la reine sont aléatoires et invisibles, elle vous apparaîtra de temps en temps pour vous signaler sa position. Vous pourrez avancer de deux cases et vos deux adversaires d'une seule ; de plus, ils sont attirés par votre position. Dès que vous aurez gagné la partie, reparlez-lui - au chasseur de rats, pas au chat - de Créon. Il vous fera passer par une trappe qui vous expédiera dans une pièce avec une fontaine à l'intérieur.


Anna


Sorcière !


Agathe

Allez vers le mur du fond sur lequel est appliqué un motif d'étoile, et appuyez dessus, une trappe s'ouvrira au plafond. Puis dirigez-vous vers le dauphin et prenez le trident qui orne le bellâtre qui chevauche le cétacé. Servez-vous de votre acquisition pour vous hisser vers l'accès ouvert par vos soins et prenez le couloir. Vous arriverez dans une niche dissimulée qui donne sur la salle du trône, et là, vous surprendrez Créon et l'un de ses sous-fifres gras du bide, répondant au nom de Gimbas, en pleine discussion très instructive, en ce qui concerne l'enlèvement de Rhéa, le lieu de sa captivité, et ce qu'ils comptent en obtenir. Une fois leur entretien terminé, retournez vers la salle du dauphin, remettez le trident à sa place, et allez fermer la trappe ... (Votre mère vous a pourtant appris à ranger tout le bordel que vous laissez derrière vous, je n'avais donc pas à vous le répéter !) Sortez de la pièce et cachez-vous un moment tout en surveillant l'accès du couloir à votre gauche, quand vous faites dos à la porte que vous venez de refermer. Attendez que le garde parte... Attention, même si vous entendez les bruits de ses pas, cela ne veut pas dire que la voie est libre, attendez donc bien de voir le garde passer devant le seuil du couloir. Allez au bout du corridor, puis prenez l'escalier sur votre gauche, celui-ci donne dans la bibliothèque. C'est un vieil édifice, et le plancher est d'époque : dès que vous mettrez un pied dessus, il se mettra à grincer comme un grabataire, et les deux gardes qui sont dans la pièce vous sauteront dessus. Glissez-vous plutôt vers eux en longeant le mur, puis faites deux pas sur le plancher - ils vous entendront - vers les rayonnages qui sont derrière eux, et faites tomber le lourd meuble sur leur deux pitoyables existences. Une fois que la voie est libre, allez sauter par la fenêtre et allez rejoindre Agathe, qui vous attend au dehors. Elle est alors accompagnée, et sous prétexte d'aller monter la garde au dehors, son compagnon ira avertir un garde. Tuez le garde avec votre couteau. Durant la querelle, Agathe va réussir à neutraliser le traître, et à se faire suriner. Allez vous pencher sur l'agonisante : elle vous donnera un bracelet que son frère, Hector, pourra reconnaître. Ce dernier est pilote, il vous aidera à vous enfuir de la cité d'Atlantis, si vous arrivez en vie jusqu'à lui. Allons, allons, la situation n'est pas si désespérée que ça !


PHOTO 2

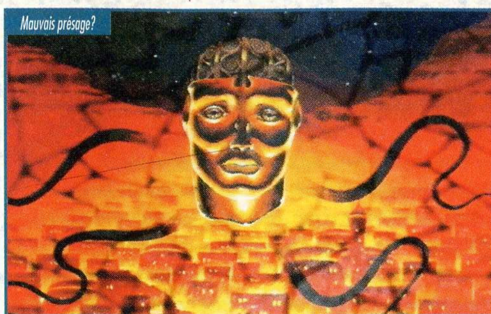
GO ! SAVE THE QUEEN !*

*Air connu !

Oui, vous avez raison de penser que Carbonek, c'est vachement loin, et pour vous éviter d'y aller à la

nage, il va falloir trouver un vaisseau du même genre que celui qui vous a déposé à Atlantis au début du jeu. Allons-y ! Dans le jardin qui se trouve derrière les grilles en face de l'endroit où vous vous trouvez, reprenez l'échelle, remettez-la sur le banc, remontez à la fenêtre, passez la porte, puis quand vous êtes dans le couloir du chat, poussez le pan de mur. Vous arriverez dans la salle de la statue du lion. Descendez les escaliers jusqu'à leur moitié, et attendez le passage du garde. Vous ne pourrez avancer que quand vous aurez entendu UNE DEUXIEME FOIS les pas du passage du préposé à la sécurité. Descendez alors complètement jusqu'à la pièce du bas, et prenez la porte de sortie qui est à droite. Longez le mur sur votre droite, et prenez la porte. À l'intérieur, actionnez le treuil et, arrivé en haut, suivez le ponton aérien jusqu'aux embarcadères. Vous aurez l'embarras du choix : visitez tous les vaisseaux, jusqu'à ce que, pris d'un aussi foudroyant qu'inopportun coup de barre, vous vous assoupissiez à bord de l'une de ces coquilles de bois. Hector vous réveillera, parlez-lui, sans omettre de lui présenter vos condoléances en même temps que le bracelet de sa sœur. Quelques regrets, pas de larme, et en route ! Quelle fraternité !

Vous arriverez dans une forêt. Partez par la gauche, et continuez votre chemin jusqu'au pont, et arrêtez-vous devant. Tournez à gauche et entrez dans la rivière. Après votre séjour dans l'élément aqueux, mettez-vous en marche dans le tunnel, et arrêtez-vous devant la stèle qui est sur le sol. Il vous faudra reconstituer l'image des deux serpents pour pouvoir continuer votre chemin. En partant de la tête, placée en haut au centre du cercle, bougez la deuxième pièce à gauche vers le bas, celle du haut au milieu vers la gauche, celle du bas au milieu vers la droite, la tête vers le bas, la pièce en bas au milieu vers la droite et celle du haut au milieu vers la droite. C'est ouvert ! sautez dedans ! Vous arriverez dans la cuisine du niveau inférieur par la cheminée, et comme par miracle, vous ne sentirez pas trop le cramé. Évidemment, il y a une cuisinière, accessoirement prêtresse de la Lune, avec qui vous devrez avoir une conversation brève mais intense. Parlez-lui qu'avec l'aide de l'icône du centre, et présentez-lui votre insigne. Puis dirigez-vous vers le coffre qui est dans la pièce, ouvrez-le, prenez la toge qui se trouve à l'intérieur, et mettez-la. Magnez-vous, ça urge ! Tout le secteur grouille de soldats. Pensez-donc, on ne va quand même pas lésiner sur les moyens quand on fait un coup d'État... Prenez la bouteille qui est sur la table, et, avec une superbe voix de fausset, sortez proposer à boire à tous les gardes que vous rencontrerez, jusqu'à ce que vous trouviez la cellule de la reine. Elle est surveillée par deux gardes, qui refuseront d'accroître leur taux d'alcool dans le sang. Passez alors votre chemin et allez ramasser la bûche qui traîne quelques mètres plus loin. À ce moment, Rhéa est en plein interrogatoire, Créon désirant savoir qui a élevé l'Atlantide à un si haut niveau technologique. Dès que toute surveillance, à la porte de la cellule, sera levée, une fois que le garde sera seul, écrasez-lui votre bûche dans le coin de la gueule. La voie est libre, mais avant d'aller délivrer la reine, traînez le garde dans la cellule et prenez-lui ses vêtements. Adressez la parole à Rhéa, et convainquez-la de mettre la toge que vous portiez il y a peu de temps. Elle vous demandera de vous retourner pendant qu'elle se change ; si vous voulez vous rincer l'œil pendant son strip-tease, vous vous prendrez une baffe. Une fois qu'elle ressemble plus à une prêtresse, reparlez-lui, et tâchez de la convaincre d'enlever son masque... C'est à se demander comment une personne aussi stupide et butée a pu être reine un jour... Maintenant, retournez dans la cuisine, et bien que vous ne puissiez pas éviter le type qui est de faction devant l'entrée, essayez de ne pas vous approcher des gardes. Remontez par la cheminée, et retournez vers la rivière. Après être ressorti de votre baignade, allez escalader la paroi recouverte d'eau en levant le nez quand vous serez en face. Prenez le chemin à gauche, dépassez le pont et continuez votre chemin jusqu'à une très nette bifurcation. Prenez à droite, et retrouvez Hector.

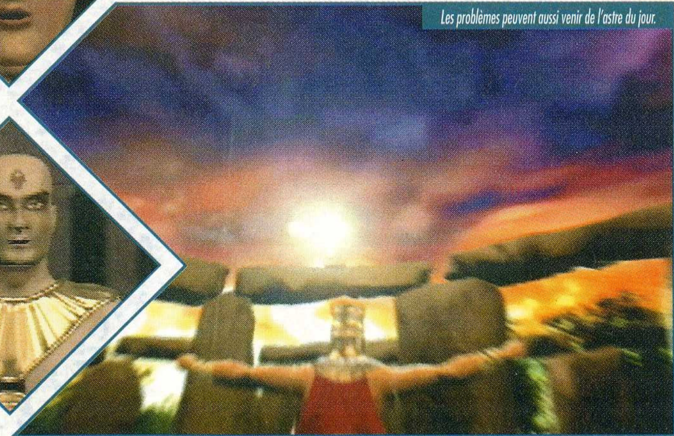

Mauvais présage?


Venise n'est pas si loin...


Le chat et la souris.

LA VIEILLE, SA CAMOMILLE, ET SON SANGLIER...

Hector est un garçon gentil ; il va vous sauter au visage en pensant que vous êtes un garde... Restez calme, la méprise prendra fin très vite, et s'il est un peu nerveux, c'est normal, vu que l'appareil par lequel vous auriez pu ramener la reine en Atlantis, est surveillé par une tripotée de types tout rouges n'espérant que vous tomber sur le râble. Vous allez donc faire diversion, en espérant que les gardes du roi vous courront après, laissant ainsi la voie libre pour que la reine et Hector puissent se glisser dans l'appareil. Et pour vous ? Eh bien dites-vous, à ce moment-là, que vous avez un sens aigu du sacrifice... Pivotez sur la droite pour voir les soldats, laisse-les vous voir, puis retournez-vous et courez à bride abattue. Franchissez la rivière, tournez sur votre droite jusqu'au pied d'une falaise, et quand vous entendrez «Ferme les yeux !», ne cliquez sur rien du tout tant que l'on ne vous aura pas demandé de les rouvrir. Quand vous y verrez plus clair, avancez droit vers la paroi de la falaise, qui ne s'avérera être qu'une illusion. Franchissez le rideau, et faites connaissance avec la sorcière. C'est quelqu'un de très puissant, alors évitez de faire le malin, et


Les problèmes peuvent aussi venir de l'astre du jour.

acceptez de prouver votre valeur en résolvant les énigmes suivantes.
1 : Les œufs de la poule : C'est assez simple, dans la mesure où vous devez utiliser TOUS les rouages sur le tableau, et qu'ils doivent tous se toucher **(Photo 3)**, il ne vous reste plus qu'à tirer sur l'une des extrémités de la cordelette qui est en bas pour faire tomber quatre œufs.
2 : Les œufs des serpents : Placez ceux que vous avez acquis dans les orifices. Quel que soit l'ordre dans lequel vous les mettez, les têtes de serpent apparaîtront au même emplacement correspondant à la couleur de leur œuf respectif. Il ne vous reste plus qu'à cliquer devant la tête du serpent que vous voulez faire avancer vers sa couleur, en cliquant un peu plus à droite ou à gauche selon les directions que vous voulez lui faire prendre dans les embranchements. Il ne faut pas faire croiser les serpents **(Photo 4)**.



Satisfaite de votre succès, la sorcière vous donnera un petit sac de peau et vous demandera de partir à la chasse au sanglier. Sortez de son repaire, retournez au pont sans crainte - il n'y a plus de garde - et montez sur le chemin qui part vers la gauche après la passerelle. Prenez l'arc qui est au sol, et dirigez-vous de nouveau vers la rivière, que vous allez franchir sur le pont, et suivre par la gauche. Arrêterez-vous au milieu de celle-ci, là où elle est peu profonde, et allez tremper l'arc dans l'eau par deux fois . Retournez-vous et explorez bien les environs : à proximité, vous trouverez sur le sol une statuette de pierre représentant une tête. Regardez alors à droite, au-delà de la figurine, et approchez-vous de l'embranchement que vous devinez d'ici. Sortez l'arc, attendez que le sanglier blanc fasse un passage. Soyez patient, il n'est pas facile de l'atteindre. Une fois que vous l'aurez touché, approchez-vous de sa dépouille, prenez le sac de peau, et cliquez sur sa plaie, au niveau du sol. Ramenez votre butin auprès de la sorcière, et donnez-le lui. Elle vous re-expédira à la chasse au même sanglier, que vous avez pourtant dégommé, pour récupérer l'anneau qui orne son groin. Vous le retrouverez au même endroit où vous l'avez chassé précédemment. Usez encore de votre arc avec dextérité, et prenez l'anneau. Ramenez-le. Vous pourrez enfin avoir une très précieuse conversation avec votre hôte...

FREE LIKE A BIRD *
*Chouette !

Après avoir appris plein de choses sur plein de questions que vous vous posiez, la vieille vous proposera de vous reposer dans son antre. Vous serez réveillé par elle juste avant l'aube, et vous vous fonderez, par ses soins, dans l'esprit d'une chouette. Vous vous envolerez donc dans les airs pour vous diriger droit vers un cite néolithique, ressemblant bien trop à Stonehenge, sauf qu'il n'y a pas d'Angleterre autour. À travers les yeux de l'oiseau, vous serez témoin d'une bien étrange scène : au cœur du cirque de pierres dressées, Gimbas (vous savez, la grosse et grasse huile que vous avez vue en compagnie de Créon dans le palais) se tiendra avec deux autres soldats, dont un très gradé. Quand le soleil pointera à l'horizon, Bibendum Shamallow entonnera une incantation, au même moment où un rayon de l'astre du jour frappera les trois miroirs disposés autour du cercle. Puis les rayons se concentreront au milieu du site, et la terre s'ouvrira sous le point focal pour laisser une tête d'acier d'environ un mètre cinquante de diamètre, s'élever dans les airs et léviter devant les trois zigotos. Ces crétins auront réveillé quelque chose de trop puissant pour eux. Vous reviendrez automatiquement dans le repère de la sorcière. Celle-ci aura pris l'initiative de prévenir une prêtresse qui vous raccompagnera vers Atlantis. Vous pourrez encore poser quelques questions à la vieille femme et à la prêtresse, mais comme tous les services rendus par la vieille sont payants, il vous faudra revenir à l'intérieur du palais pour récupérer sa boule de cristal, dissimulée près de l'arbre des premiers. Passées les quelques recommandations de votre protectrice, sortez de son repaire, et allez tout droit devant vous, une séquence animée montrera que vous avez trouvé le vaisseau qui peut vous ramener.

PHOTO 3



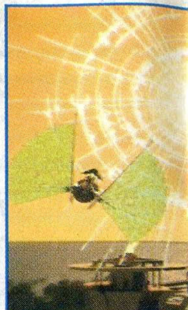


PHOTO 4

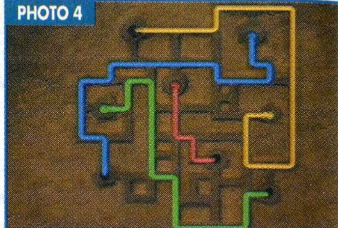


PHOTO 6



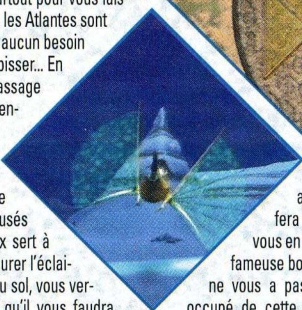
FOIRE DU TRÔNE, TANGRAM*
*Et autres amusements à l'usage des secrétaires de direction

Vous arriverez dans la cabane de votre ami Aktion de nuit. Parlez-lui, et passez la nuit tranquillement chez lui. Le lendemain, mettez-vous en route vers la cité d'Atlantis, et allez vers le village. Pénétrez dans le jardin où se trouve l'échelle, remettez-la sur le banc, remettez-vous devant la fenêtre, puis à l'intérieur du palais... Ça fait pas mal de trucs à remettre, mais vous y arriverez facilement. Sortez votre pied de biche quand vous serez arrivé dans le couloir du chat, et rebidouillez la cavité pour sortir la pierre en forme de rat, que vous placerez de nouveau sur le trou, en face du chat, sur la fresque. Le chasseur de rats sera toujours ici, et vous invitera encore à jouer avec lui **(Photo 5)**. Il y a une sorte de flipper sur sa table, cliquez dessus et procédez comme suit. Le levier d'en bas à droite actionne l'arrivée d'un rat en haut à gauche du tableau. Quand le rongeur est sur place, actionnez les déclencheurs de haut en bas dans l'ordre suivant : le premier à gauche, le deuxième à gauche, le troisième à gauche, le quatrième à gauche, le troisième à droite, le premier à droite, le cinquième à gauche et le sixième à gauche. À force de patience et d'observation, vous arriverez par faire sonner la clochette qui se trouve en bas du jeu. Il sera tout content, le chasseur de rats, alors il vous filera une sphère bleue et un avertissement du genre : «C'est dans la salle du trône, mais y a comme un comité d'accueil...», puis vous disparaîtrez dans une trappe... Zou !



Vous voilà arrivé dans un couloir tout sombre. Retournez-vous de manière à faire face au mur du fond, un peu comme Chuck Yeager... Repérez le trou qui s'y trouve et mettez la sphère bleue dans celui-ci, puis, à la manière d'un tiroir, tirez la pierre sur laquelle se trouve

l'orifice. Regardez bien le schéma que vous aurez découvert, retournez-vous et allez au fond du tunnel. Montez les escaliers et franchissez la porte. Devant vous se dresseront un garde et ce gros étron de Méljance. Saisissez-vous alors du vase que vous trouverez sur votre gauche, et lancez-le au garde, qui le rattrapera tel un basketteur zélé, et qui le regardera en se demandant ce qu'il peut bien en foutre... Reste seulement Méljance. Passez-lui entre les jambes, simplement en avançant, comme ça... Méljance est vraiment un étron. Passez par la porte que vous avez sur votre droite, puis bloquez-la à l'aide de la lance que vous trouverez à votre droite. Vous pourrez alors avancer tranquillement vers le trône, parce que, si tout va bien, vous êtes arrivé dans la salle du trône. Passez derrière l'illustre siège, et vous découvrirez une énigme de plus (chouette, une énigme !) à résoudre. Vous pourrez faire tourner ces aiguilles grâce aux commandes placées aux quatre coins du tableau. Bien entendu, ces dernières ont respectivement les mêmes couleurs que les aiguilles qu'elles font bouger **(Photo 6)**. Faites bouger la rouge trois fois, la bleue quatre fois, la jaune sept fois, et la verte six fois, puis cliquez sur le symbole en bas au centre. Et voilà, en un clin d'œil, le trône devient un chiotte suffisamment large pour contenir toutes les crises de dysenterie de Créon, et surtout pour vous laisser passer (c'est de l'humour, les Atlantes sont tellement évolués qu'ils n'ont aucun besoin de chier et encore moins de pisser... En fait, vous avez trouvé un passage secret. Quelle classe !). Descendez l'escalier, puis tournez à gauche. Allez au fond du tunnel, et montez les escaliers ; vous arriverez dans une salle dont les murs sont creusés de huit niches. Une sur deux sert à placer des braseros pour assurer l'éclairage, les autres sont vides. Au sol, vous verrez des motifs **(Photo 7)** qu'il vous faudra remplir à l'aide d'un jeu de tangram incomplet pour le moment. Commencez par compléter la figure dans laquelle se trouve une des pièces du puzzle géométrique (cliquez le bouton de gauche pour saisir les morceaux, et le bouton de droite pour les faire pivoter). Une fois que vous aurez rempli correctement la figure, une statue apparaîtra dans l'une des niches vides : examinez-la attentivement, et vous trouverez une pièce supplémentaire qui vous aidera à remplir une deuxième figure. À partir de la première que vous aurez résolue, les suivantes se feront dans le sens des aiguilles d'une montre, avec l'apparition de nouvelles statues à chaque réussite, donnant de nouveaux morceaux. Une fois la dernière statue apparue - elle représente un lézard - cliquez deux fois sur elle et allez prendre le passage secret que vous venez d'ouvrir. Montez l'escalier, et arrêtez-vous au premier palier. Allez complètement à droite, et prenez la binette (ça alors, une binette! comme c'est étrange...), puis remontez les escaliers. Vous arriverez sur le toit où est planté l'arbre des premiers, faites-en le tour jusqu'à ce que vous trouviez sur le sol une trace de terre retournée. Prenez alors votre binette (ce mot me fera toujours bien rire), et servez-vous en sur la terre. Vous trouverez la fameuse boule de cristal dont la sorcière ne vous a pas parlé, puisque je me suis occupé de cette exclusivité ; et comme par miracle, alors que vous serez en train de rebrousser chemin en descendant les escaliers, la poudre que vous a confiée la vioque se répandra d'elle-même dessus ! Ça tombe bien, je suis sûr que vous aviez complètement oublié de le faire. Pouf ! La boule de cristal s'active ! Pouf ! la sorcière apparaît dedans ! Pouf ! Elle vous refile un tuyau ! Pouf ! C'est une tête d'ours polaire !... Alors, on est tenté de se dire : «Mais cette sorcière aime bien les Zanimaux. Après un sanglier, un ours ! Elle a vraiment l'appétit féroce...».



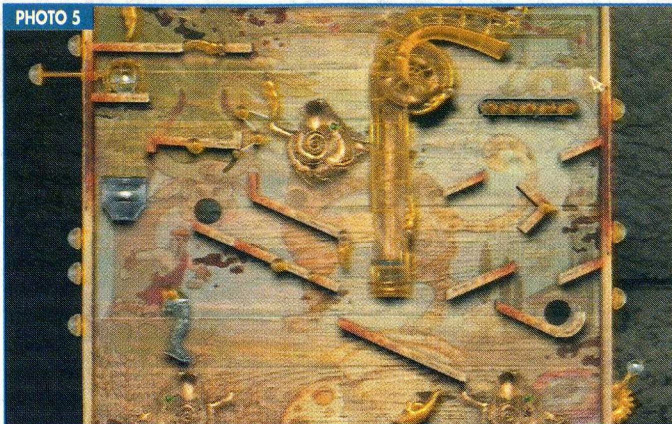


PHOTO 5



PHOTO 7



Rassurez-vous, cette tête d'ours n'est que le symbole de votre prochaine destination. Retournez donc dans les sous-sols, au lieu de vous poser des questions stupides. Allez au fond du couloir pour retomber dans la pièce d'arrivée du passage secret du trône. Prenez le couloir de gauche, et allez au fond. Arrivé en haut des escaliers, mettez la binette (Ah !Ah !) dans les trous qui sont sous le puzzle, puis cliquez sur le puzzle de l'arbre.

Appelez votre secrétaire de direction, qui vous résoudra ce problème en moins de deux, dites merci, et sortez.

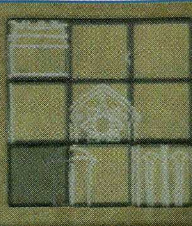
C'EST ENCORE LOIN, LE PÔLE ?

«Tais-toi, et nage !»

Partez du village pour vous rendre auprès d'Aktion (pour ceux qui ne suivent pas, c'est le pêcheur. J'aurais voulu que vous soyez un peu plus attentifs, les vacances sont finies, bordel !). Parlez-lui de votre projet de voyage. Il se mettra à vous causer de sa fille, qui fait le désespoir de son père, vu qu'elle a un sale caractère... Le vieux Aktion n'essaierait-il pas de vous refourguer sa gamine ? La question mérite d'être creuser. Après tout, vous pouvez toujours mettre à profit le temps d'un voyage vers le pôle Nord pour réfléchir au montant éventuel de la dot... Et dans la mesure où Anna - c'est le nom de cette charmante enfant dont vous venez de voir une reproduction en bas-relief, dans une assiette de terre cuite - sera votre pilote ; vous aurez donc la possibilité de juger sur pièces les avantages qui accompagnent une si charmante réputation. Pour vous aider à entrer en contact avec sa fille, Aktion vous donnera le cristal de sa mère. Mettez-vous en route vers le village, et glissez-vous dans la petite ruelle par laquelle vous êtes sorti tout à l'heure du palais. Mettez la binette dans les trous, et rappelez votre secrétaire de direction qui se fera un plaisir de vous aider.

Une fois son travail terminé, ça doit ressembler à un trône. Prenez le couloir, retournez dans le hall


PHOTO 8


Aidez-vous d'une bonne secrétaire de direction.

sous le trône, et prenez le couloir qui est parallèle à celui que vous venez d'emprunter. Allez au fond, insérez la binette, et interrompez le travail passionnant de votre secrétaire, en lui expliquant que c'est la dernière fois, sauf que là, ça doit ressembler à une rosace.

Remontez dans la salle du lion, et renouvelez l'opération de la Terre, la Lune et le Soleil, retournez dans le couloir de la fresque du chat, ouvrez la porte à l'aide de votre boucle d'oreille, entrez dans la pièce et sautez par la fenêtre. Baladez-vous dans le village, et allez parler à la jeune femme qui se trouve sous un escalier. Elle vous indiquera où vous pourrez trouver les jeunes filles qui servaient de pilotes auprès de l'ordre des prêtresses de Ammoun. Dirigez-vous vers la maison à droite avant les escaliers qui descendent au bassin, et entrez sans frapper. Vous serez reçu par la geôlière si sobrement vêtue d'une toge de l'ordre de la Déesse de la Lune, et là, ô surprise, vous mentirez comme vous n'aviez jamais osé le faire depuis le début du jeu ! Si, si, vous vous surprendrez ! Au bout du compte, la tenancière vous amènera la fameuse Anna : taillez-lui un morceau de gras, et vous vous remettrez à bluffer comme un arracheur de dents, je vous conseille de vous asseoir, ça surprend... Finalement, vous pourrez sortir avec Anna sous le bras. Elle est aussi rousse qu'une Anglaise, et encore plus plate de visage que son effigie dans l'assiette en terre cuite de son père. Elle ne se fera pas attendre pour vous envoyer le plat de sa semelle en plein le flanc de votre rotule (en fait, elle vous nique le genou, et ça fait plutôt mal), et se cassera loin de vous et de tout ce que vous représentez à ses yeux. Comme quoi, votre coup de bluff a bien marché... Tellement bien, qu'il faudra retrouver maintenant cette petite sotte.

Ne vous frustrez pas pour autant, et restez calme. Retournez vers l'auberge, et parlez à Savage, en épuisant tous les sujets de conversations jusqu'à ce que ce simple d'esprit répète ses répliques. Montez l'escalier, et avancez dans le couloir. Écoutez la conversation, puis quand vous entendrez l'un des occupants de la chambre se décider à aller faire un tour de vérification, allez vous cacher dans la chambre dont la porte est à droite au fond du couloir. Attendez la fin de l'entretien entre Servage et l'occupant, et revenez dans le couloir. Servage vous proposera son aide, et il vaudra mieux que vous acceptiez. Entrez dans la chambre, et vous trouverez Lascoyte, Anna, forcée de prendre des pré-dispositions en vue d'un futur viol, et ce blaireau de Méljance. N'adressez pas la parole aux deux individus debout dans la pièce, et parlez plein de fois à Servage, dont deux fois, au moins, de Créon. Quand les réponses de Servage seront répétitives, vous pourrez sortir de la chambre, Anna vous accompagnera, trop contente d'avoir échappé à la casserole. Quittez tous les deux l'auberge et mettez-vous en route vers le jardin dont vous escaladerez l'échelle pour pouvoir pénétrer dans le palais sans vous faire voir. Discutez avec Anna, et montrez-lui votre insigne, puis le cristal que vous a donné Aktion. Une fois Anna convaincue, prenez l'échelle, et répétez l'opération de l'accès au palais. Entrez de nouveau dans la salle du lion, et descendez sans crainte les escaliers, puis sortez par la porte de droite. Longez le mu de droite et entrez par la première porte à droite. Parlez avec Anna, puis actionnez le treuil. Arrivés en haut, reparlez avec la rousse, puis circulez sur le palier jusqu'à ce que vous trouviez un gros sac dans lequel vous pourrez mettre Anna, ce qui aura comme effet d'épargner vos nerfs pendant quelques précieuses minutes. Discutez avec le garde : là, une fois de plus, vos bobards risquent de vous étonner d'avantage. Allez jusqu'à l'embarcadère, et montez sur le premier vaisseau à gauche. Cliquez sur le siège, puis sur l'avant du bateau, et hop! c'est parti mon kiki, en route pour le grand nord.





UN ACCUEIL PAS SI CHALEUREUX QUE ÇA

Vous allez vous faire accueillir par le chef. Évidemment, vous n'allez rien comprendre à sa jactance, et c'est bien normal, vous ne parlez pas le Miko. Il va vous inviter à le suivre dans son igloo, dans lequel il vous exposera quelques-unes de ses toiles qui racontent l'histoire de son peuple... donc, rien de bien intéressant. Et, bien évidemment, cette sotte d'Anna va foutre le boxon en l'ouvrant une fois de trop. Elle va s'intéresser de trop près à l'une des toiles tendues (genre, la question : «Pourquoi manque-t-il un habitant dans un igloo ?»). Furax, le chef va filer des ordres afin que vous soyez neutralisé sur le champ, et balancé seul dans un igloo, avec deux esquimaux au dehors qui rêvent de vous embrocher à votre moindre sortie. Coupez la corde avec votre couteau, puis attachez-la au bâton qui est sur le sol. Puis, balancez l'ensemble sur le trou qui est au plafond. Hissez-vous au dehors, surveillez bien les alentours, et cassez-vous rapidos dans le dos des deux vigiles-men. Faites le tour par derrière, et allez vous rendre dans l'igloo éclairé. Vous pourrez regarder tout à loisir les peaux tendues autour de vous, mais, avant de partir, n'oubliez pas d'aller prendre les planches de bois décorées, qui sont rangées derrière l'une des peaux. Sortez, et allez vers le troisième igloo sur la gauche : c'est le plus reculé de tous. Entrez, et regardez le sol. Vous devrez disposer vos planches sur le sol, de manière à recréer une étoile à six branches, ce qui ouvrira un trou dans le sol dans lequel vous allez descendre. Arrivé en bas, prenez le corridor par la droite, et avancez-vous jusqu'à l'ouverture. Vous y verrez la pin-up Anna prête à se faire ouvrir le ventre par un couteau aux mensurations effrayantes et à la stérilisation douteuse, tenu de mains fermes par le chef de la tribu, affublé d'un masque grotesque. Dès que les membres de cette sauterie se retourneront vers vous, faites de même, et barrez-vous, mais sans remonter dans l'igloo. Pénétrez dans la salle du sacrifice par l'autre entrée, retournez-vous dès que vous aurez franchi le seuil, et fermez la porte. Dirigez-vous vers la statue, ne vous arrêtez surtout pas pour délivrer Anna qui implore votre aide, et prenez

vite le masque en or de l'idole. Et hop ! Vous voilà dans la peau du dieu local : ces inuits vous vénéreront à mort, et vous vous ferez un malin plaisir d'ordonner ce que bon vous semble, sans être vraiment sûr qu'ils comprennent quoi que se soit. La connerie n'est pas vraiment le monopole de Méljance en ce monde. Bon, détachez Anna, et pendant que les esquimaux font ventre à terre, parlez à Anna de la statue, puis du cristal. Quand elle se mettra à regarder dans la statue, il vous faudra vous pencher sur chacun des vitraux qui sont posés sur le sol **(Photo 8)**, aux six des huit coins de la salle, et suivant cet ordre : l'étoile, l'enfant, l'homme, la femme, le Soleil, et la Lune. Vous découvrirez une partie de l'histoire des origines de la civilisation atlante. Passé ce petit intermède, prenez la petite statuette en or qui vient d'apparaître sur l'autel. Anna vous indiquera qu'il s'agit là d'un autre repère géographique : l'île Para Nua. Et sortez.

COUP DE CHAUD

Non, détrompez-vous, il ne va pas faire plus chaud, pas au pôle Nord, juste au Spitzberg... Et c'est justement là où vous vous trouvez ! Créon vous a retrouvé grâce aux efforts déployés par le propriétaire du vaisseau que vous avez emprunté. Il a suivi sa trajectoire grâce au fragment de cristal qui se trouve à bord. En effet, non seulement celui-ci fait voler l'appareil, mais en plus il fait partie intégrante de son propriétaire. Et évidemment, c'est seulement maintenant qu'Anna vous apprend ça ! Quelle conscience professionnelle ! Bon, en attendant Créon est au-dessus de votre tête, à bord de sa frégate, et met un soin particulier à bombarder le village des autochtones à grands coups de décharges énergétiques. Animée par on ne sait quel désir d'aider son prochain, cette idiote d'Anna va se jeter tête baissée aux commandes de l'appareil qui vous a amené ici, et va jouer au kamikaze, droit sur la canonnière, en vous laissant en plan, comme ça... Certes, au vu de ce qui arrive à son appareil, vous trouverez sa manière de piloter un peu discutable, et vous préférerez le contact rassurant de la banquise, juste sous vos pieds. Certes, la susnommée banquise va franchement devenir malsaine pour vous et votre seul héritage : les frégates de Créon (eh oui, il y en a deux, un bonheur n'arrive jamais seul) se posent, avec plein de gardes à bord. Tout plein, tout plein...



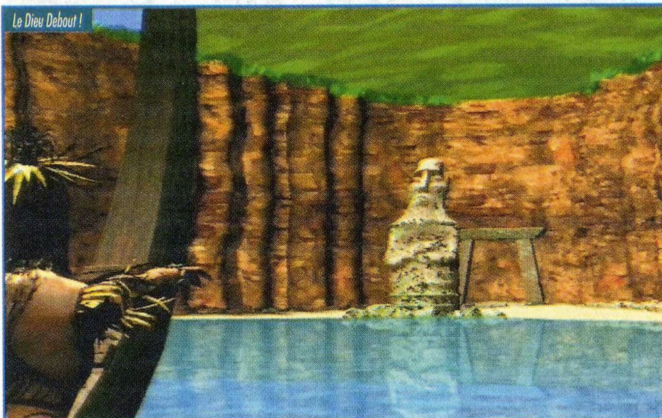
Dirigez-vous alors vers la caverne qui n'est pas loin, en contournant le rocher sur votre gauche, par la euh... gauche. Dirigez-vous vers l'ours, et dès qu'il se mettra à grogner, retournez sur vos pas en contournant de nouveau le rocher, mais dans l'autre sens, puis mettez le cap directement vers la grotte. Entrez dedans, et allez tout droit pour ressortir dans le dos du type qui monte la garde auprès de l'une des deux frégates. C'est un pilote. Sortez votre couteau et menacez-le, il montera à bord selon vos ordres et vous fera décoller des glaces du Spitzberg.



MAIN DE DIEU, DIEU DEBOUT ET VOL DE TORTUE

Vous vous mettrez en route pour l'île de Para Nua, histoire d'élucider ce que pouvait bien foutre cette statuette chez les Inuits. A peine vous vous serez posé, que ce salopard de pilote, qui, soit dit en passant, ne peut pas vous encaisser, enlèvera le cristal de lévitation qui maintenait le vaisseau dans les airs. Ceci aura pour conséquence immédiate de faire précipiter le majestueux navire vers le sol, et de le briser dans sa chute. En plus, cet espèce d'enfoiré vous traitera de tous les noms d'oiseaux, avec comme principal centre d'intérêt, votre traîtrise vis-à-vis du roi. Dans le même temps où cet olibrius va vous déblatérer toutes ses fadaises, le roi local, Hona Ly, se pointera, histoire de dire bonjour et de rendre justice, par la même occasion. Vous allez donc être confronté à un système juridique assez étonnant. Quoique, à y regarder de plus près, tous les systèmes juridiques sont assez étonnants... Votre culpabilité sera décidée par une course de crabes. Putain de bookmaker ! Il faut alors que vous descendiez de là où vous vous trouvez en passant par la droite ; en fait, vous suivrez un chemin qui parcourt toute la déclivité du terrain en zigzag. Suivez donc l'unique voie possible en vous arrêtant au passage devant un petit autel de pierre, sous lequel vous trouverez une corde qui vous sera utile ultérieurement. Continuez à peine plus loin après l'autel, et regardez vers le bas. Cliquez sur le crabodrome. Il faudra que vous gagniez deux courses pour prouver votre innocence (de toute façon, vous avez effectivement trahi le roi, alors vous êtes coupable...). Si vous perdez deux courses, on ne sait pas trop ce qui vous arrivera, mais après un bruitage éloquent, on constatera votre mort. Votre châtiment s'appelle «la main de Dieu». Si vous gagnez, l'autre idiot sera convié à venir admirer le paysage du haut d'une falaise. Et, à l'aide d'une grande tape amicale dans le dos, Hona Ly balancera votre pilote dans le vide... C'est ce qu'on appelle «le vol de la tortue»... Rare note d'humour, mais là où c'est vraiment fendant, c'est que les résultats de la course sont totalement aléatoires ! Enjoy ! Recommencez si vous avez perdu... Dirigez-vous avec le roi vers la statue couchée, et


Bombardement des esquimaux.


Le Dieu Debout !


Distributeur de pruneaux


Vous vous trouvez beau, mort?

faites sortir de votre inventaire votre petite statuette dorée, que vous allez mettre sur l'icône du monarque. Il va se mettre à vous parler du Dieu Debout, et de sa légendaire colère devant son effigie couchée sur l'herbe. Ce dernier est tellement furax, qu'il exige de la tribu locale au moins un sacrifice humain tous les mois. Et cette fois, c'est l'une des deux filles du roi qui va s'y coller, les crabes décideront de laquelle des deux jumelles écopera de la peine capitale : donnée aux requins du remords. Puis, toujours en passant par votre inventaire, cliquez sur l'icône de Hona Ly pour lui poser plein de questions avec toutes les icônes qui sont à votre disposition, et il vous racontera toutes les légendes et les us et coutumes de son peuple. Passé ce passionnant exposé, l'appareil d'Hector viendra se poser non loin de vous. Il vous expliquera ce qui s'est passé après leur départ de Carbonek. La reine, sur un coup de dépression nerveuse, a décidé d'abdiquer, et est partie chercher l'oubli dans l'Est lointain, au milieu des moines shintoïstes. Cette délicate touche de je m'enfoutisme à votre égard soulignera, néanmoins, son incompétence notoire à reprendre le pouvoir et à renverser Créon, vous laissant à vous tout seul cette lourde tâche. Proposez de soulever l'effigie du Dieu Debout en prenant votre corde et en la mettant sur l'idole. Parlez à Hector, et cliquez sur l'icône du vaisseau ; puis montez à bord pour pouvoir admirer l'inefficacité de votre entreprise. Après ce premier essai, Hector vous proposera de recommencer l'expérience. Acceptez, et soyez témoin, à nouveau, de votre manque de puissance. Sur ce, Hona Ly vous dira que l'une de ses filles, Naka, possède elle aussi un pouvoir de concentration similaire à celui d'Hector. Rendez-vous alors jusqu'au bateau qui est en bas de l'île, puis essayez de monter à bord. Hona Ly vous demandera de bien vouloir patienter, et s'adressera directement à sa fille... Naka sera d'accord, et se mettra tout de suite au travail avec Hector. La statue sera redressée, et vous pourrez demander à Hona Ly de vous indiquer l'adresse du Dieu Debout. Celui-ci acceptera de vous la donner si vous acceptez de laisser Hector en otage à la libido de Naka. Acceptez toutes ces frasques, et Hona Ly vous sortira une carte locale de la position de l'île du Dieu Debout. Le voyage se fera sur le bateau, en compagnie de la sœur de Naka, Sama. Votre croisière durera trois jours, durant lesquels il ne se passera rien.



La Tisseuse, et son sens aigu de la plaisanterie.

DÉLIRE JERK

Dans la mesure où l'on s'approche un peu plus d'un Dieu, quel qu'il soit, notre sphère de compréhension va en prendre un coup. Vous débarquerez sur une plage de sable fin, sur laquelle vous vous retrouverez vite seul, Sama étant plus effrayée qu'autre chose, background culturel aidant. Avancez au fond de la plage, vers l'arc de pierre, et regardez vers le bas. Cliquez sur les statuettes, et résolvez l'énigme des statuettes comme suit **(Photo 3)**, de gauche à droite :

- Statuettes : bleu, rouge, jaune, vert.
- Animaux : oiseau, sanglier, poisson, crabe.
- Astres : Terre, constellation, Lune, Soleil.

Là, les scènes qui vont suivre doivent être directement inspirées d'un bon cône six feuilles de Marie-Jeanne. Vous verrez la paroi rocheuse devant vous s'ouvrir comme si elle était organique, avec son intérieur semblable à de la chair. Puis vous arriverez dans une vaste salle au milieu de laquelle se trouve une sorte de plate-forme. Au milieu de celle-ci, se trouve assise une charmante personne, qui tisse un fil invisible, à l'instar des sœurs Parques. Elle restera inerte à tout ce que vous pourrez lui dire, et se contentera de chanter son étrange litanie. Allez dans l'une des salles que vous trouverez autour de vous, n'importe laquelle. Créon vous apparaîtra tel un spectre, armé d'une hache encore plus grosse que lui, et vous assènera un puissant coup, puis l'image se noircira, et vous vous retrouverez encore face à cette bien étrange tisseuse. Parlez-lui, et elle vous demandera son globe. Donnez-lui celui que vous avez trouvé sous l'arbre des Premiers. Elle se plaindra alors du vide de sa boule de cristal, et vous demandera d'aller affronter la mort une fois de plus. Allez de nouveau dans une des salles, et revoyez Créon avec sa hache. Cette fois, la première chose que vous verrez, ce sont des globules de liquide rouge danser autour de vous, au milieu d'eau bouillonnante. Soudain un énorme crochet vous arrivera dessus, et vous sortira de cet étrange endroit.

Vous êtes mort...

Cet étrange endroit, c'est une marmite...

Et la chose qu'a sorti le crochet, que tient toute heureuse la tisseuse, c'est votre crâne, dans son plus simple appareil, genre tête de... mort.

D'ailleurs, comme elle est très joueuse, elle va taper dedans à l'aide de son ustensile. Et ça la fait marrer.

Rideau !

RÉSURRECTION

La première chose que vous allez voir, c'est un gros cube tournoyer dans les airs. Cliquez dessus, et il se mettra à s'animer en dégageant de la fumée et de la lumière un peu partout. Cliquez à nouveau dessus, et vous commencerez un dialogue avec cette entité, elle vous racontera les origines de cette grotte, et, une fois de plus, tout ce que vous apprendrez aura un rapport étroit avec la civilisation Atlante. Continuez le dialogue en cliquant sur toutes les icônes. Autant en apprendre un paquet sur plein de choses. Dès que vous aurez épuisé toutes les icônes, retournez vous, et cliquez sur la dalle, qui se trouve au sol, et, quand qu'elle deviendra verte, recliquez dessus. Alors, elle se transformera en ascenseur super psyché. Marchez le long de la corniche, sur la droite, et au bout de deux ou trois mouvements, vous trouverez une autre dalle-ascenseur prête à l'usage, dès que vous aurez cliqué dessus. Vous serez alors dans une salle au milieu de laquelle se trouve un grand cône contre lequel est apposée une rigole, tel un colimaçon. Sur ce curieux objet sont peintes plusieurs constellations et étoiles. Allez vers la porte, et prenez la lan-

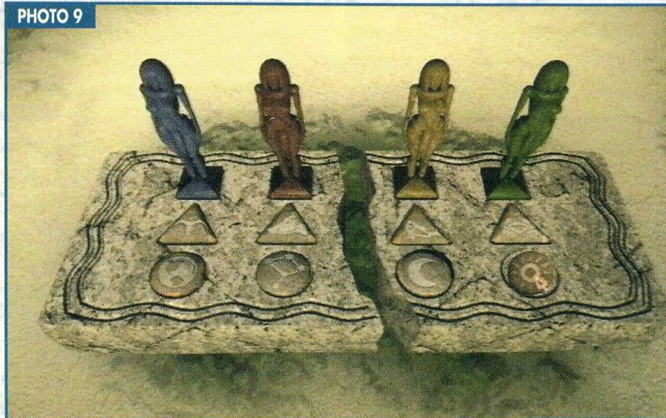


PHOTO 9

terne qui se trouve dans cette pièce, puis revenez sur vos pas. Repérez l'étoile jaune, sur la paroi de la tour, et mettez-y la lanterne. Faites alors le tour de la salle jusqu'à ce que vous trouviez une sphère sur le sol, et placez la tout en haut de la rigole qui fait le tour du cône. Elle glissera simplement vers la lanterne, et deviendra incandescente au contact du feu, puis, elle tombera sur le sol en y formant un large cratère. Entrez alors dans le trou, retrouvez-y la sphère, qui se transformera en cube sous vos yeux ébahis, et cliquez sur le cube. Il pénétrera à l'intérieur de votre paume, et vous pourrez alors contrôler les engins volants, ainsi que toutes les énergies diverses que vous rencontrerez. La lumière reviendra alors autour de vous, approchez vous du vaisseau, et servez vous de votre pouvoir nouvellement acquis sur la sphère de métal de l'engin (pour utiliser le pouvoir, usez de la main bleue qui est maintenant dans votre inventaire).

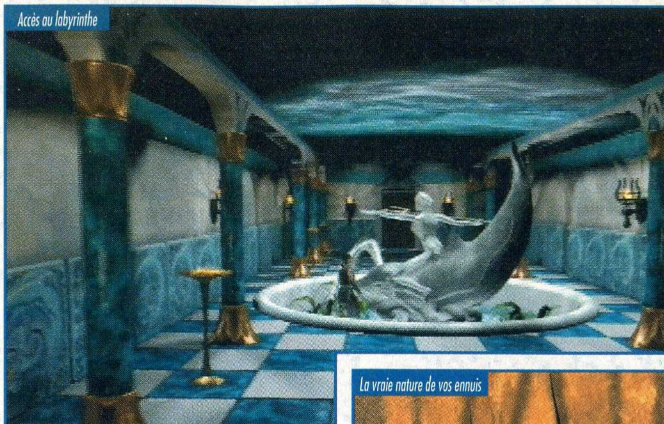
RRRRREVENGE !!!

Vous vous mettrez en route vers Atlantis, et la première personne que vous devrez aller voir sera Aktion, pour le mettre au courant du décès de sa fille. Ça ne lui fera pas plus d'effet que ça... Parlez avec lui de Créon, et il vous dira où il se trouve. Vous pourrez alors l'atteindre dans le ciel. Reprenez votre scooter volant, et mettez le cap sur sa frégate. Ne vous arrêtez pas quand on vous demandera de vous identifier, accostez carrément le vaisseau et montez à bord. Oh surprise, on vous dit qu'Anna est toujours vivante, allez donc la délivrer à l'aide de votre couteau, puis, quand Méljance recevra l'ordre de vous jeter par dessus bord, allez vers la droite, face à l'escalier qui monte sur le pont supérieur. Dans sa tentative d'assassinat, Méljance passera lui-même par dessus bord, comme un grand. Chute sympa, et méchante gerbe à l'arrivée. De toute façon, Méljance n'était qu'un énorme étron. Passées les condoléances, tirez vous vite fait en revenant sur votre appareil, qui comme tout bon scooter, accepte deux personnes et une roue de secours. Créon va alors péter son câble, il va faire feu de son canon tous azimuts, et même si il a endommagé légèrement votre vaisseau, il mettra en plein dans le mille du volcan, qui, comme ça par hasard, se réveillera à la seconde.
Tout le monde se posera en catastrophe.

ÉCHEC ET MAT

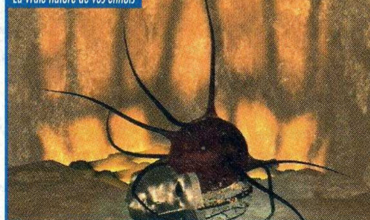
Après avoir observé avec délice la tenue vestimentaire que Créon a spécialement conçue pour Anna, mettez vous en route jusqu'au fond du couloir. Montez les escaliers et allez dans la bibliothèque. Grimpez au niveau supérieur et prenez l'œil que vous trouverez dans l'orbite gauche du squelette de baleine. Redescendez dans le couloir, et allez dans la salle de la fontaine, là où le chasseur de rat vous a envoyé pour la première fois. Mettez l'œil de la baleine que vous avez ôté dans celui du dauphin, et laissez la fontaine doucement vous faire descendre à l'entrée du labyrinthe qui vous mènera à Créon. Le principe est simple, vous avancez, vous évitez le seul et unique piège. Au fur et à mesure de votre progression, un Minotaure vous apparaîtra. Il n'est pas là pour vous attaquer directement, d'ailleurs, au bout de quelques secondes, il disparaîtra dans un effet pyrotechnique très rigolo. Il faut que vous évitiez de marcher aux endroits où le Minotaure est apparu, sinon le sol se dérobera sous vos pieds, pour vous faire tomber rapidement dans un trou plein de lave. Voici la route à suivre :




Accès au labyrinthe

Avancez trois fois, pivotez sur la gauche.
Avancez deux fois, pivotez sur la droite.
Avancez une fois, pivotez sur la gauche.
Avancez deux fois, pivotez sur la droite.
Avancez deux fois, pivotez sur la gauche.
Avancez une fois, pivotez sur la droite.
Avancez deux fois, pivotez sur la droite.
Avancez une fois, pivotez sur la droite
Avancez une fois, pivotez sur la gauche.
Avancez trois fois, pivotez sur la droite.
Avancez une fois, pivotez sur la droite.

Vous êtes face à la salle dans laquelle s'est réfugié Créon, vous êtes une bête ! Créon se tiendra devant vous, et derrière son canon énergétique. Prenez votre main magique, et utilisez la sur l'arme du roi. Le pleutre prendra la fuite, partez à sa poursuite, et quand vous serez arrivé dans la pièce voisine, posez votre main sur la tête parlante. Celle-ci s'effacera afin de laisser place à la véritable nature de l'entité que vous avez provoqué, et par là même vous laisser constater son apparence. Créon se mettra à paniquer sévère quand il verra le véritable aspect de son petit copain. Pensez donc ; un rétrovirus de deux mètres cinquante de diamètre ! En plus, cette saloperie aura furieusement les crocs quand elle verra toute cette belle viande (c'est-à-dire, Créon et vous...) en étalage devant elle.


La vraie nature de vos ennuis


En route vers le hangar à vaisseaux.

Partez ventre à terre par là où vous êtes venu. Créon va essayer de fuir à son tour, mais sera happé par la créature avant qu'il ne puisse se dégager du conduit qu'il empruntait. Saisissez vous alors de la sphère qui est sur votre gauche à l'aide de la main bleue vachement magique, et utilisez la sur l'infâme bestiole. Slurp, va-t-elle faire quand elle se fera absorber par la petite boule de cristal. Voilà, c'est fini, vous êtes une bête.

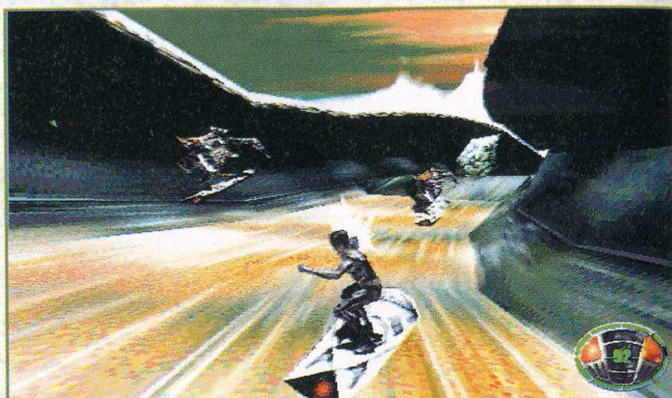
APOCALYPSE MOLLE

Vous voilà à bord du seul bateau qui aura réussi à fuir l'Atlantide, avant qu'elle ne s'enfonce dans l'eau, tel un pétard mouillé. Y a même pas de lame de fond pour signaler la disparition sans appel de ce continent. Il vous reste Aktion, sa fille, et tout le bordel que vous avez amassé durant votre aventure. Et puis, il vous reste aussi la sphère dans laquelle est prisonnière l'autre saloperie. Le seul truc qui peut faire sourire dans ce drame écologique, c'est que, après la digestion de la bête, Créon deviendra un gaz rare...

Par Pete Boule

SOLUTION MDK

MDK se subdivise en 6 grands mondes qui sont en réalité autant de gigantesques vaisseaux aliens. Chaque monde se décompose en plusieurs niveaux avec un big boss à la fin. Allez enfiler votre combinaison moule-burnes, et on y go !



PREMIER MONDE
1re PARTIE : LA PREMIÈRE PORTE

Avant d'atterrir, le docteur Fluke vous informe de la mission avant de vous balancer en chute libre. Pendant la dégringolade, il s'agit d'éviter le radar vert tout en récupérant les armes. Il est recommandé de récupérer la super-mitrailleuse. En général, mieux vaut se prendre un missile que de rater les armes. À l'arrivée, retournez-vous et récupérez l'un des objets les plus importants du jeu : le bonus de vie le plus trouillard du monde. Courez le long du corridor et mitraillez le garde qui tente de vous arrêter. Attendez que deux de ses congénères soient largués sur place et mitraillez-les aussi, ces gros nigauds ; et tant qu'on y est, vous pouvez également pulvériser les vaisseaux. Ramassez la bombe nucléaire et lancez-la sur la porte... la voie est maintenant libre.

2e PARTIE : UN PEU D'ENTRAÎNEMENT

Passez en mode Sniper et occupez-vous du garde qui vous fait de chaleureux signes du haut de sa tour. Recommencez l'opération pour les deux gardes suivants, puis tirez dans le baril explosif dès que celui-ci apparaît. Collectez ensuite les grenades et jetez-en une sur la vitre rouge (en gardant vos distances). Avancez, et depuis la plus haute marche volez vers les obus (sur le piédestal). Passez en mode Sniper et envoyez-en un dans le trou noir bordé de deux flèches. Entrez dans la pièce maintenant ouverte, et détruisez le générateur de gardes. En mode Sniper, dégommez la tête des trois gus et récupérez le leurre gonflable derrière les colonnes rouges. Par de petits sauts, atteignez la porte de sortie.



3e PARTIE : PETIT CHAMP DE BATAILLE

En mode Sniper, shootez l'un des barils explosifs se trouvant près de la porte du bâtiment éloigné. Ensuite foncez dans le tas tout en vous méfiant du tank (évitez ses tirs avec des déplacements latéraux) et des tranchées. Ramassez tous les bonus et attaquez-vous rapidement aux générateurs de gardes. Le dernier à détruire (qui se trouve à l'intérieur du bâtiment) révélera la sortie.

4e PARTIE : STATION SOUTERRAINE

Dans la station de métro, mettez une balle dans la tête du garde qui fait son briefing. Détruisez le générateur d'ennemis sur votre gauche, puis sautez de l'autre côté de la voie. Anéantissez le deuxième générateur placé dans le passage sombre sur la droite. Ramassez les grenades dans le wagon et approchez-vous de la grande porte. Explosez le tank à l'aide de vos grenades, puis allez trouver la sortie au fond de la salle.



5e PARTIE : GRAND CHAMP DE BATAILLE

Tuez le garde à l'entrée de la zone, puis tirez légèrement sur la console. Embarquez dans le bombardier qui vient d'atterrir. Il ne vous reste plus qu'à balader le viseur et à larguer les bombes sur les différentes cibles. Après, récupérez les bonus dans les bâtiments que vous avez réussi à ouvrir. Lorsque vous approcherez du dernier édifice, un tank sera acheminé sur le champ de bataille, et un vaisseau apparaîtra. Lorsque ce dernier se trouve au-dessus du

 On le dit et on le répète : toute soluce publiée rapporte 300 francs à son auteur.

bâtiment fermé, shootez (en mode Sniper) dans le baril explosif qu'il transporte. Débarrassez-vous du tank (déplacement latéral) ainsi que des autres gardes. Détruisez le générateur, récoltez la vie, la bombe atomique et ressortez. Passez à l'arrière de l'immeuble et lancez la bombe sur la porte de sortie.



6e PARTIE : UN PEU DE VISÉE

Suivez le canyon sur votre droite en allumant les ennemis volants. Camouflez-vous derrière le dernier bloc de pierre et envoyez votre leurre sur la gauche du lanceur de missiles. Vous avez maintenant le champ libre sur la droite pour le détruire. Montez sur le bloc qui vous protégeait et, en mode Sniper, envoyez un obus (de mortier) dans chacune des quatre cheminées. Après l'explosion, débarrassez-vous des deux tanks, puis placez-vous en haut à droite au bord de la crevasse (le point le plus haut). À l'aide de votre parachute, volez vers le point le plus bas de l'autre côté (vers le milieu). Allez maintenant récolter l'énorme bonus de vie. Repassez ensuite de l'autre côté de la faille et sautez dans le vide. En lévitation, éliminez les gardes positionnés dans les cages bleues. Continuez votre descente.

7e PARTIE : LE PREMIER VENTILATEUR

Occupez-vous des ennemis que vous pourrez atteindre depuis l'entrée, puis plongez dans le trou en évitant les pics. Une fois en bas, détruisez la cible à l'aide des grenades et sautez sur le ventilateur qui vous remontera. Joignez la plate-forme la plus près puis utilisez les autres pour gagner le haut de la pièce (tout en tuant les ennemis que vous rencontrez). Une fois en haut, ramassez les bonus et prenez la sortie.

8e PARTIE : IMPEC', LE CAMOUFLAGE

Prenez la voie de gauche (sans passer devant la porte) et tuez le droïde. Entrez dans sa coque métallique et retournez devant la porte. Entrez en passant devant la haie de gardes et contournez le gros robot. La supercherie découverte, jetez-vous sur la méga-bombe atomique et protégez-vous derrière les murets. Envoyez la bombe sur le chef robot et attendez que les autres gardes s'en rapprochent pour appuyer sur Entrée. Après la déflagration, quittez la pièce, ramassez la mini-bombe atomique et utilisez-la sur la porte de sortie.

9e PARTIE : ET UN BIG BOSS, UN !

Après avoir flotté dans les airs, restez sur la partie haute du «perchoir». Passez en mode Sniper et ciblez la tête du contrôleur travaillant dans sa tour. Avec un peu de réussite, vous pouvez le tuer grâce à une seule grenade (de sniper). Si vous n'y arrivez pas (ou si vous n'avez pas de grenades), vous devrez vous occuper de ce boss tout en éliminant les renforts régulièrement parachutés sur votre plate-forme.

DEUXIEME MONDE
1re PARTIE : TOUT SEUL, LE GARDIEN !

Attendez le parachutage des grenades. Ramassez-les puis entamez une lente descente le long du couloir. Lorsque le droïde apparaît, passez en mode Sniper et explosez-le. Continuez votre descente jusqu'à repérer le garde flottant. En mode Sniper, shootez-le avec les grenades préalablement ramassées. Vous pouvez maintenant descendre sans crainte, ramassez la mini-bombe et ouvrez la porte de sortie.

2e PARTIE : LES CANONS D'ALIEN-VARONE

Faites face aux lanceurs de missiles et utilisez le déplacement latéral pour éviter leurs tirs. N'essayez pas de passer tout droit, ça ne marche pas ! Si vous tombez dans la tranchée, tuez le garde et ramassez le bonus de vie. Utilisez ensuite le bloc au début du stand pour remonter, et répétez l'opération.

3e PARTIE : UN SEUL TIR

Montez en haut de la rampe et attendez le largage d'obus. À l'aide de ceux-ci (en mode Sniper), tirez dans le rectangle noir encastré dans l'immense vitre. Récupérez la bombe nucléaire et servez-vous en pour ouvrir la porte de sortie.

4e PARTIE : FUMEUR DE HAVANES

Avancez-vous légèrement et passez en mode Sniper. Tirez quelques balles dans la tête du fumeur de cigares, puis finissez-le à la mitrailleuse. Sans descendre dans l'arène, réservez le même sort aux deux autres abrutis (ceux qui ont des missiles sur le dos). Suivez ensuite le passage sur lequel vous êtes jusqu'au bout, et sautez sur la plate-forme se trouvant en face. Collectez les grenades et sautez dans le trou créé par la dernière explosion.

5e PARTIE : DERRIÈRE LES CANONS

Mitraillez le premier garde, puis décalez-vous sur la gauche pour exploser la tête de son acolyte caché un peu plus loin. Sautez sur le canon du milieu (celui avec le bonus de vie) et tournez-



vous vers les cibles. Tirez à la mitrailleuse de manière répétée pour provoquer le recul du canon qui explosera la vitre de derrière.

6e PARTIE : ENCORE DES CANONS

Sautez sur la plus proche des plates-formes et utilisez les autres pour atteindre la porte de sortie au bout de l'arène. Les canons tirent selon une séquence bien définie, alors enregistrez-la. Si vous ne tombez pas, ignorez les gardes qui sont en dessous. Sinon, il ne vous restera plus qu'à jouer de la mitrailleuse.

7e PARTIE : POUSSE-TOI D'LÀ QUE J'M'Y METTE !

Plongez dans le vide et atteignez le courant d'air qui vous fera stagner en hauteur. Tirez sur le garde pour le faire fuir de sa plate-forme. Accaparez-vous en et ne la quittez plus (c'est le seul endroit où vous êtes à l'abri du pendule) tant que son ex-propriétaire n'est pas mort. Pour cela, passez en mode Sniper et tirez une ou deux balles. Tout en évitant le pendule, sautez de plates-formes en plates-formes pour atteindre la sortie. Si vous tombez, hâtez-vous de rejoindre le ventilateur car les boules présentes dans l'arène ont pour seul but de vous aplatir.

8e PARTIE : LE LABYRINTHE DES REFLETS

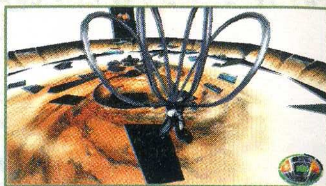
Tirez sur tous les ennemis que vous rencontrez et recueillez les bonus largués au fur et à mesure. Au bout d'un certain nombre de tués, une bombe atomique apparaîtra. Ramassez-la et dirigez-vous vers le bout de la zone (derrière la grande tour blanche). Tuez la sentinelle et les deux droïdes afin d'avoir le champ libre pour ouvrir la porte de sortie à l'aide de la bombe.

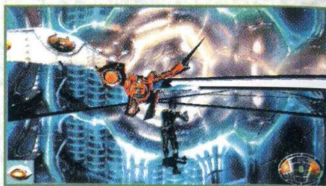
9e PARTIE : LE PASSAGE AÉRIEN

Avancez vers la zone d'atterrissage du vaisseau ennemi. Dès que celui-ci arrive, sautez dessus et tuez les deux gardes qui viennent d'en descendre. Débute alors un voyage en tapis volant high-tech qui vous mènera directement vers le boss de fin de niveau. Si vous voulez accéder à une zone secrète, attendez que la baie d'atterrissage soit vide. Courez alors vers le coin arrière gauche de la zone. Vous serez téléporté dans une arène de combat. Récoltez le gros bonus de vie en ignorant les gardes qui s'entre-tuent et passez au centre de la zone pour revenir sur la baie.

10e PARTIE : MON AMI BIG BOSS

Avancez sur la rampe (à droite) de manière à atteindre la plate-forme haut perchée. En mode Sniper, repérez le boss et tirez une première fois pour briser la vitre. Ensuite, continuez de lui tirer dessus (visez le nez et les yeux pour obtenir un bonus d'armes) jusqu'à ce que la fenêtre se ferme. Repassez en mode Normal et mitraillez le vaisseau jusqu'à ce que le contrôleur en tombe. Même si ce dernier libère maintenant de nombreux ennemis, concentrez vos tirs sur lui et exclusivement sur lui (au passage, vous tuerez également les gardes). Si vous subissez de gros dommages, un bonus de vie se trouve sur la plate-forme ; alors utilisez-le au bon moment.





TROISIEME MONDE
1re PARTIE : ARMEMENT OCCULTE

Depuis votre point de départ, passez en mode Sniper. Détruisez les deux tourelles au fond de la zone et envoyez une série de balles dans la tête du garde se trouvant à côté. Rejoignez maintenant le sol. Tuez tous les affreux et ramassez tous les bonus se trouvant dans les renforcements des murs. Positionnez-vous ensuite au milieu de l'allée menant à la large porte. En mode Sniper, détruisez les deux fermetures qui soutiennent la porte et tuez les gardes qui sortent en courant. Occupez-vous également de la vague d'ennemis qui vient d'être parachutée. Trouvez la rampe située à droite de l'allée principale. Suivez-la et sautez sur la plate-forme d'en face. Tuez le garde et grimpez sur la rampe de gauche. Au bout de celle-ci, sautez sur le bloc où se trouve la super-mitrailleuse. Détruisez le droïde officiant de l'autre côté et sautez sur la plate-forme pour récupérer le bonus de bombardement aérien. Finalement, prenez la porte de sortie (attention, il peut rester d'autres ennemis).

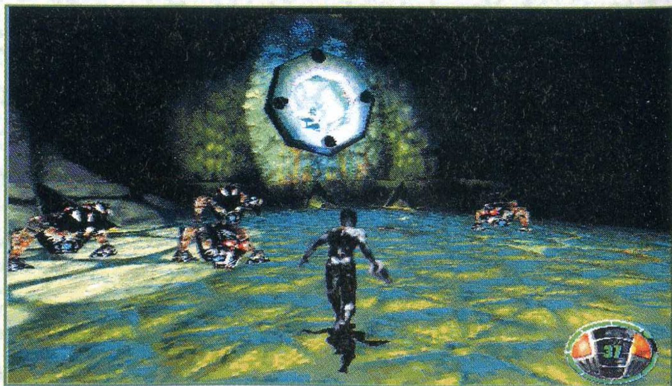
2e PARTIE : PRÈS DE LA PISCINE



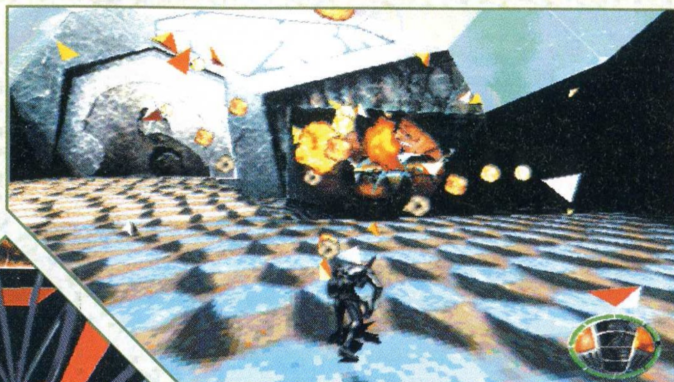
Passez en mode Sniper et détruisez les deux tourelles. Explosez le droïde et débarrassez-vous des deux gardes postés chacun d'un côté de l'entrée. Récupérez les bonus qu'ils protégeaient précieusement derrière eux (un leurre et des balles explosives). Descendez dans la piscine pour ramasser la super-mitrailleuse et servez-vous en à loisir pour exterminer les ennemis qui viennent d'arriver. Ceci fait, passez derrière le plongeoir et engouffrez-vous sans hésitation dans la pièce. Videz votre mitrailleuse sur les quelques gardes présents et attendez que de nouveaux se présentent (par la fenêtre). Explosez les deux vaisseaux et envoyez votre leurre pour détourner l'attention du garde sur son engin volant. Profitez-en pour lui coller une balle dans la tête (et uniquement dans la tête). Vous pouvez ainsi monter sur son engin et récolter la grosse bombe. Plongez dans le trou noir pour sortir.

3e PARTIE : LES GARDIENS GONFLANTS

Après avoir détruit les deux tourelles, engagez-vous dans le tunnel. En mode Sniper, mettez une balle dans la tête du garde. Les vitres volent en éclat. Descendez dans l'arène et dirigez-vous immédiatement vers la salle du fond où se trouvent trois ennemis enfermés dans des containers. Ramassez la tornade et détruisez à la mitrailleuse les trois containers (tout en maîtrisant les chiens enragés qui se jettent sur vous).



Ce point réglé, retournez au centre de la pièce précédente et sautez sur la plate-forme supportant un bonus de vie.



4e PARTIE : ENFER DE CARTON

Ramassez tous les bonus de la pièce et tirez sur les murs à la mitrailleuse. Maintenant que le décor est levé, éclatez les générateurs de gardes à l'aide des grenades et massacrez les ennemis. Si vous avez vraiment du mal à vous débarrasser de tout le monde, envoyez la grenade collectée précédemment. Finalement, «snipez» la sentinelle (celle qui vous lance des missiles bleus) et prenez la sortie située derrière elle.

5e PARTIE : SCÉNAR EN COULEUR

Avancez légèrement et détruisez les deux tourelles à chaque coin de la pièce. En avançant un peu plus vers le bord, un ennemi se révèle en haut à droite (la sortie bleue). Passez en mode Sniper rapidement et faites tout pour le détruire (utilisez des snipers grenades si vous en possédez). Sautez ensuite sur le triangle bleu (à droite) et plongez dans la pièce. Courez après le bonus à pattes et entrez dans la cave bleue (sur la gauche). Tuez le garde qui se terrait ici, et depuis ce point allumez les autres ennemis. Rejoignez ensuite la cave rouge (juste à côté de la bleue) et suivez le passage jusqu'au bout. Tuez alors le garde, le générateur et le droïde. Placez-vous ensuite face à la direction de la flèche et effectuez un saut vers la plate-forme jaune. Tuez les deux gardes et rejoignez la sortie bleue.

6e PARTIE : LA GRANDE RAMPE

En mode Sniper, détruisez les tourelles à l'autre bout de la zone et tirez une première fois sur le garde dirigeant le canon rotatif. Il se tourne dans votre direction et vous offre l'occasion de lui mettre une balle dans la tête (visez dans la petite ouverture). Descendez maintenant en usant allégrement de la mitrailleuse. Au bout de la tranchée, sautez dans le courant d'air. Une fois en haut, avancez rapidement devant vous et tuez tous les gardes présents. Faites maintenant face aux ennemis situés à l'autre bout. En mode Sniper, explosez la tête de la sentinelle lanceuse de missiles (avec des grenades snipers si possible). Tuez également les deux autres gardes. Vous pouvez ainsi vous engager sur le muret et collecter le bonus de vie. Détruisez ensuite les quatre vaisseaux qui avancent vers vous, mais laissez passer les deux gardes montés sur des engins volants. Retournez-vous vers eux et attendez qu'ils stationnent au bout de l'arène. Vous n'avez que quelques secondes pour réussir à arracher la tête d'un des deux gardes. Ceci fait, retournez là-bas et montez sur l'engin. Vous récupérerez ainsi le marteau et un bonus de vie. Attendez enfin que l'engin s'arrête et prenez la sortie en haut à gauche.

7e PARTIE : LA PRISON ALIEN

Brisez la glace et lancez le marteau dans l'arène... déjà quelques ennemis en moins. sautez ensuite dans la fosse et finissez les gardes à la mitrailleuse. Sautez sur le bloc du milieu et tournez-vous jusqu'à apercevoir un trou noir dans le mur. Bondissez sur le bloc situé à côté puis dans le trou. Ramassez le bonus et tirez jusqu'à détruire l'objet aux trois pointes. Dès votre retour dans l'arène, la large porte est ouverte. Empruntez celle-ci et tuez le garde suicidaire. Débarrassez-vous des deux gardes postés sur la structure alien et tirez ensuite sur cette dernière des deux côtés (des fragments rouges apparaissent). Explosez maintenant l'intérieur de la structure et engouffrez-vous dedans.

8e PARTIE : SECONDE ESCAPADE AÉRIENNE

Tournez à droite pour cueillir un bonus de vie et revenez sur vos pas. Prenez la voie de gauche pour atteindre l'entrée de l'arène. Tuez le droïde et attendez le garde juché sur sa planche volante. Tuez-le à la mitrailleuse et sautez sur son engin. Pendant le voyage, vous n'avez qu'à tirer sur les vaisseaux.

9e PARTIE : CHIENS ASSASSINS

Tuez les chiens jusqu'à ce que la roue s'arrête. En mode Sniper, tirez le plus vite possible sur les quatre petits diamants oranges ornant cette roue. Tant que vous ne les aurez pas détruits, la roue repartira et vous subirez l'attaque d'une nouvelle vague de chiens enragés. Alors visez juste !

QUATRIEME MONDE
1re PARTIE : L'ABÎME CONGELÉ

Bienvenue au pays des phoques ! Plongez dans le vide et atterrissez sur la glace. Celle-ci



se brise et vous entamez une nouvelle descente. Tournez-vous rapidement de manière à faire face à la sentinelle et canardez-la sans relâche (en étant toujours en l'air). Tuez tous les autres et attrapez la super-mitrailleuse sur la plate-forme de droite. Montez à l'endroit où était la sentinelle et grimpez sur le surf.

2e PARTIE : LE PREMIER SNOWBOARD

Virez à gauche et à droite afin d'apprendre à maîtriser votre surf. Sachez qu'en pressant la touche arrière, vous pouvez freiner votre élan. Tirez sur les gardes et les barrières dès que vous les apercevez et méfiez-vous du passage serré entre les deux gros blocs.

3e PARTIE : BOMBARDEMENT DANS LA NEIGE

Shootez immédiatement le garde puis tirez sur la console. Une fois que le vaisseau est arrivé, tuez les deux zigotos qui en descendent et embarquez. Bombardez tout ce que vous pouvez : les canons rotatifs, les baraquements et les pauvres soldats isolés. Une fois revenu sur le plancher des vaches, détruisez la première baraque et ramassez le leurre. Finissez de détruire ce qui a survécu à votre bombardement. Progressez dans l'arène tout en exterminant les gardes acheminés par voie aérienne. Avancez toujours plus loin sans oublier de détruire les caisses en bois qui libèrent les bonus. Près de la sortie, lancez votre leurre pour distraire les gardes et la sentinelle. Finissez-en avec eux et sautez sur le surf qui se trouve un peu plus bas.

4e PARTIE : LE CADEAU DE BONES

Tout au long du tunnel, ramassez les bonus Earthworm Jim qui provoqueront une pluie de vaches sur vos ennemis. Lorsque vous arrivez au croisement, sautez afin d'atteindre une plate-forme riche en surprises. D'autre part, si vous réussissez à récolter dix os durant le parcours, vous pourrez décrocher un bonus d'arme (en sautant dessus) apporté par un vaisseau en fin de niveau.

5e PARTIE : LE SOUS-MARIN

Liquidez les trois vaisseaux qui viennent vers vous ainsi que les autres ennemis qui sont à votre portée. Grimpez ensuite sur le sous-marin et avancez vers la queue de celui-ci afin d'y trouver des grenades pour sniper. Depuis ce sous-marin et avec les sniper grenades ou depuis le sol avec votre mitrailleuse, anéantissez le tank qui vient juste d'arriver. Ramassez la petite bombe nucléaire qu'il a laissée derrière lui et pulvérisez les ennemis restants. Explosez également les caisses de manière à récolter quelques bonus. Passez maintenant à l'arrière du sous-marin et lancez la bombe sur la porte. avancez jusqu'à la salle du boss. La seule et unique façon de tuer celui-ci est d'envoyer des grenades dans le ventilateur situé sous sa cage. En évitant les boules qu'il envoie et après quelques grenades, vous pourrez vous envoler vers la porte de sortie.

6e PARTIE : À TOMBE OUVERTE

À la mitrailleuse, pulvérisez tous les générateurs de gardes en priorité. Occupez-vous ensuite des monstres restants et en particulier de celui posté devant la sortie. Comme pour le boss du sous-marin, vous pouvez envoyer des grenades dans le courant d'air pour tuer ce garde flottant. Vous avez également la possibilité de lui tirer dessus à la mitrailleuse. Ceci fait, avant de sauter dans ce courant d'air pour sortir, détruisez les caisses et ramassez les bonus.

7e PARTIE : SNOWBOARD BIS

Récupérez les bonus Earthworm Jim pour provoquer des pluies de vaches et les dix os pour obtenir un bonus d'arme. Lorsque vous arrivez à l'embranchement, tournez à droite et vous pourrez récupérer une super-mitrailleuse.

8e PARTIE : L'ENNEMI FLOTTANT

Après avoir atterri, sautez dans le courant d'air et envolez-vous vers la super mitrailleuse. Tout en flottant, tirez sur le vaisseau jusqu'à provoquer sa destruction. Redescendez et radiez le générateur de gardes de la surface de cette planète. Courez après le bonus de vie. Avancez vers la dernière zone et détruisez la caisse la plus à gauche pour récupérer un leurre si vous n'en avez pas déjà un. Lancez-le pour distraire le boss et balancez toutes les grenades que vous pouvez dans le conduit d'air en dessous de lui. c'est fini pour ce monde !

CINQUIEME MONDE
1re PARTIE : LE PREMIER VAISSEAU

De votre point de chute, passez en mode Sniper et attendez que le vaisseau mère s'arrête. Shootez alors un à un ses lanceurs de missiles. Le vaisseau s'étant écrasé, repassez en mode Normal et entrez dans l'arène. Tuez les ennemis présents à la mitrailleuse (y compris le droïde près de la porte de sortie). Détruisez le vaisseau qui vient d'arriver et ramassez la bombe nucléaire. Avant de vous en servir pour ouvrir la sortie, allez cherchez le leurre se trouvant au bout de la première rampe à droite de l'entrée.

2e PARTIE : STRATÉGIE PURE

Abattez les deux gardes et le droïde. Montez sur le petit tremplin et sautez sur le bloc suivant. Courez et bondissez afin d'atteindre le passage d'en face. Avancez jusqu'à l'entrée du tunnel, passez en mode Sniper et shootez le baril explosif situé à l'autre bout. Parcourez le tunnel et ramassez les snipers grenades. Utilisez-les pour tuer la sentinelle de l'autre côté de l'arène. Descendez maintenant dans celle-ci et tuez tous les gardes que vous pouvez. Atteignez la plate-forme où stationnait la sentinelle pour récupérer une super-mitrailleuse. Vous n'avez maintenant plus de problème pour détruire le vaisseau qui vient de décoller. Tirez sur le bulldozer (lâché par le vaisseau) pour tuer son conducteur. En tirant à nouveau dessus (mitrailleuse ou sniper), amenez ce bulldozer sur la dalle jaune juste devant le champ de force. Ce dernier sera désactivé et vous pourrez sortir.

3e PARTIE : AUTRE PETIT VAISSEAU

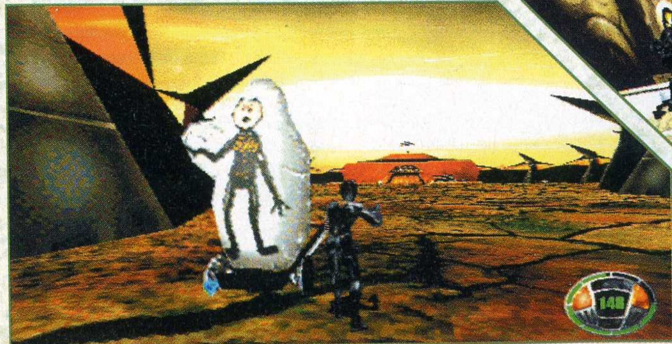
Occupez-vous des deux gardes et du droïde postés au bout de la rampe. Passez en mode Sniper et shootez dans la vitre protégeant le technicien. Tirez maintenant sur ce dernier afin de le tuer. Ceci fait, il va falloir vous débarrasser du vaisseau de renfort. Détruisez tous ses lance-missiles (à la mitrailleuse) et dirigez-vous ensuite vers l'avant du vaisseau. Tirez une balle dans la tête du pilote. Après le crash, une nouvelle vague d'ennemis déferle. Décimez-les tous en faisant bien attention à la sentinelle. Sautez ensuite dans la brèche et ramassez le leurre sur la droite. Prenez ensuite le chemin de gauche vers la sortie.

4e PARTIE : LES TECHNICIENS FOUS

Anéantissez tous les techniciens présents dans la partie haute de l'anneau et ramassez les obus placés un peu plus loin sur celui-ci. Tirez ensuite de manière répétitive sur le globe afin qu'il tombe et brise le sol vitré de la pièce. À l'aide de votre mitrailleuse, tuez tous les gardes et deux des techniciens. Attendez que le troisième ouvre un passage secret et plongez dedans.

5e PARTIE : GARDIENS ENDORMIS

Passez en mode Sniper, détruisez le droïde avant qu'il ne déclenche l'alarme et shootez rapidement les deux gardes endormis. Entrez maintenant dans la pièce de droite et lancez le leurre vers la sentinelle. Occupez-vous d'elle, puis achevez les gardes encore en vie. Ramassez les grenades et la bombe nucléaire. Revenez sur vos pas et prenez cette fois-ci le passage de gauche. Débarrassez-vous des gardes, du droïde et montez ensuite en haut de la rampe. Utilisez vos grenades pour anéantir les trois générateurs d'ennemis. Passez en mode Sniper et éliminez le droïde qui se trouve en face (près du marteau). Repassez en mode Normal et sautez de l'autre côté de l'arène (en utilisant la plate-forme près de la sortie de la rampe). Ramassez le marteau et les obus puis approchez-vous du trou. Balancez dedans une série d'obus afin de tuer la sentinelle. La voie étant libre, empruntez le couloir et éliminez l'autre garde flottant à la mitrailleuse. Sortez et jetez la bombe atomique sur la porte.





6e PARTIE : PARADIS MORTEL

Une seule solution pour vous sortir de ce guêpier : destruction massive et rapide. Ramassez la super-mitrailleuse cachée derrière le premier pic. Il ne vous reste plus qu'à vous frayer un chemin dans cette jungle. Attaquez-vous en priorité aux générateurs de gardes, aux gardes flottants et finalement aux gardes «normaux». Ne vous arrêtez pas de courir tant que vous n'avez pas atteint le bout du canyon. Une fois que vous y êtes, ramassez rapidement le bonus de vie, la bombe nucléaire et utilisez cette dernière sur la porte. Sortez sans vous préoccuper des ennemis encore en vie.



7e PARTIE : SUR LA CORDE RAIDE

Avancez légèrement sur la rampe afin d'avoir un angle de vue plus large. Depuis ce point, détruisez les quatre bulldozers et les droïdes. Entrez dans l'arène et résistez un maximum contre les ennemis parachutés. Lorsque vous vous sentez vraiment débordé, allez chercher le leurre situé sur un bloc à gauche de l'arène. Balancez-le dans la foule de gardes en délire et profitez de leur inattention pour les tuer. Dès que vous êtes une nouvelles fois dépassé, allez récupérer la super mitrailleuse de l'autre côté de l'arène et donnez-vous en à cœur joie. Poussez ensuite un des bulldozers devant le bloc à droite de l'entrée. Servez-vous en pour atteindre le bloc suivant qui va lui-même vous permettre de rejoindre une plate-forme plus en hauteur. Sautez ensuite sur le passage qui traverse le mileu de la pièce. Suivez celui-ci jusqu'aux prochains blocs. Escaladez-les puis sautez sur l'anneau qui entoure l'arène. Avancez sur l'anneau jusqu'à vous retrouver en face de votre point de départ. Vous apercevez une plate-forme supportant un bonus de vie mais malheureusement trop haute. Arrangez-vous pour détruire le bulldozer qui circule assez près de cette plate-forme et montez dessus pour atteindre cette dernière. Une fois en haut, sautez sur la plate-forme du milieu. Tournez de 45° à gauche et bondissez vers la porte de sortie.

8e PARTIE : EN L'AIR

Basculez en mode Sniper et abattez le canonnier dans sa tour. Descendez dans la rampe et tuez tous les gardes. Revenez en mode Sniper et occupez-vous des deux autres canonniers situés chacun d'un côté de l'arène (en hauteur). Remontez maintenant en haut de la rampe et faites face à la zone (comme si vous arriviez). Sautez depuis le plus haut point de cette rampe et volez vers le courant aérien de droite (pas celui d'en face). Depuis celui-ci, vous pouvez atteindre successivement celui du milieu puis celui de gauche. Une fois que vous avez atteint ce dernier (qui vous propulse le plus haut), retournez-vous et volez vers la porte de sortie tout à fait à l'opposé.

9e PARTIE : LE RAPT DE BONES

Catastrophe ! Gunter est en train d'écarteler Max. Passez en mode Sniper et tirez quelques balles sur le boss. Après qu'il ait activé une large porte, sautez sur la plate-forme centrale et attendez qu'une grosse sphère tombe dans l'arène. Descendez derrière elle et détruisez-la. Ramassez les bonus tout autour et remontez sur le rond central (grâce à la rampe). Attendez le vaisseau mère et détruisez ses lance-missiles un à un. Après l'explosion, tuez les gardes qui arrivent. Gunter s'enfuit en kidnappant ce crétin de Max.

SIXIEME MONDE
1re PARTIE : LA RAMPE SPATIALE

Ramassez le leurre et attendez qu'un garde passe à travers la vitre. Engouffrez-vous dans le passage et courez tout en évitant les ennemis qui descendent en roulant. Courez jusqu'à la salle qui abrite un générateur que vous allez vous faire un plaisir de détruire. Avant de passer dans le gouffre, ramassez les différents bonus.

2e PARTIE : LES CHIENS DE GUNTER

Recherchez Gunter et sa meute de chiens enragés. Passez en mode Sniper et tirez quelques obus... histoire de disperser les troupes. Achevez les chiens encore vivants à la mitrailleuse. Tirez ensuite sur Gunter sans relâche jusqu'à ce que celui-ci ouvre un passage au milieu de la salle.



3e PARTIE : PLATES-FORMES

Dans cette arène, contentez-vous d'éviter les tirs ennemis (les gardes se renouvellent au fur et à mesure). Courez donc jusqu'à la plus basse plate-forme au bout de la salle. Depuis celle-ci, grimpez sur les autres jusqu'à atteindre la super-mitrailleuse. Repérez le muret où se trouvent les obus et sautez dessus. Longez-le jusqu'au bout et bondissez sur la première plate-forme. Sur celle-ci, faites face à l'entrée de la pièce. Tournez-vous légèrement sur la droite et sautez. Miracle, une plate-forme ! Vous n'avez plus qu'à bondir sur les autres pour atteindre le sommet. Tuez le canonnier en haut de la tour et plongez dans le vide.

4e PARTIE : ARMEMENT À GOGO

Faites le tour de la salle et ramassez tous les bonus que vous trouverez. Dès que vous êtes en possession d'un leurre, jetez-le au milieu de l'arène. Pendant que tout le monde est occupé, passez en mode Sniper et tirez sur Gunter en haut de sa tour. Renouvelez l'opération jusqu'à ce qu'il chute. Ceci fait, retournez à l'entrée de l'arène et utilisez la rampe nouvellement créée. Tuez les ennemis qui se présentent et sautez dans le trou en haut de sa tour.

5e PARTIE : LE SAUVETAGE

Le boss des boss. Allez dans la troisème salle (celle qui contient le distributeur bizarre). Montez sur la petite dalle et ramassez le phoque qui jaillit. Retournez voir Gunter et lancez-lui la bête. Pendant qu'il la dévore, ramassez la bombe atomique qu'il cachait derrière lui. Ignorez le garde qui vous envoie des missiles et sautez sur le courant d'air actif. Montez sur la plate-forme la plus proche et envoyez la bombe sur la porte. Recommencez l'opération jusqu'à ce que toutes les portes soient ouvertes (le courant aérien actif change) et que Max tombe du ciel. Ramassez Max qui s'est jeté dans le distributeur de phoques. Vous devez maintenant l'envoyer en pâture à Gunter. Gunter s'étouffe et recrache Max. Après d'émouvantes retrouvailles et de pétaradantes explosions, vous aurez le droit à un clip vidéo.

Soluce de Cyril Lecorvaisier.

Heroes of Might & Magic 2

Heroes 2 est le meilleur jeu de stratégie de la planète. Voilà, je l'ai dit. Et ce n'est pas la peine d'envoyer vos commandos Tanyas ou vos Trolls allumés pour essayer de me faire changer d'avis, un bon gros sort d'Armaggedon les ferait frire sur place. Le principal intérêt de Heroes est le mode Hot Seat permettant de jouer à plusieurs sur la même machine, le must. D'ailleurs, les passionnés du monde entier ne s'y sont pas trompés : des dizaines de sites web fleurissent ici et là (de super-sites polonais, si, si !) proposant des tonnes d'infos sur le jeu, ainsi que de nouvelles cartes et scénarios. Je vous conseille d'ailleurs deux sites francophones fort bien faits : celui de Phraid (http://www.infonie.fr/public html/phraid) et celui de François Eudier (http://www.mygale.org/04/ homm2/heroes2.html) par ailleurs créateur d'une ligue de jeu en réseau pour Heroes.



Pour ceux qui n'ont pas accès au Net, nous avons glané tous les conseils utiles pour triompher des campagnes et torcher l'ami Robert en combat singulier. Ce guide a été découpé en deux parties pour de sombres histoires de place maquette, Robert le maquettiste ne supportant plus les incessantes brimades adressées à Heroes. Du coup, nous vous livrons la liste complète des sorts et artefacts du jeu, un guide plus tactique suivra le mois prochain, si Robert ne s'immole pas d'ici là.

LA MAGIE DE HEROES 2

L'une des grandes évolutions de ce second volet a été la refonte du système de magie. Bien plus intéressante, la magie constitue maintenant une arme redoutable et un élément fondamental pour sortir victorieux d'une partie. En tout, vos héros pourront maîtriser 65 sorts répartis en 5 niveaux de puissance. Parmi les 4 caractéristiques principales des héros, Spell Power et Knowledge sont à prendre en compte pour la magie. Spell Power









évalue la puissance effective du sort (et parfois sa durée) ; Knowledge, quant à lui, détermine le nombre de points de magie que peut détenir un héros, donc sa capacité à lancer des sorts de niveaux élevés (évidemment plus gourmands en points) et le nombre de sorts qu'il pourra lancer avant de devoir "recharger" son mana. Pour sa part, un niveau de Knowledge donne 10 points de magie. Autre nouveauté : quand un héros se fait nouvel acquéreur d'un sort, il le conserve durant toute la partie. La seule limitation réside dans ses points de magie.

Il y a quatre moyens de recharger les points de magie :

- en allant vers un puits sur la carte qui vous redonne tous vos points ;
- en passant la fin d'un tour dans un château dont le puits a été construit ;
- la compétence secondaire Mysticism permet de récupérer 2, 3 voire jusqu'à 4 points suivant le niveau de cette compétence ;
- une petite visite dans un "Artesian Spring" vous donnera deux fois plus de points que la normale... ne vous en privez surtout pas.

Attention, les 65 sorts ne sont pas accessibles d'emblée. Pour devenir un mago d'exception, il y a quelques conditions à remplir :

- Pour accéder aux sorts de 1er et 2e niveau, il faut posséder un livre de magie, ce qui n'est pas le cas des héros Barbares ou Chevaliers nouveaux-nés. Il faut, dès que possible, leur acheter le fameux grimoire dans la guilde d'un château au prix tout à fait syndical de 500 or.
- L'accès aux sorts de 3e niveau est directement lié à la compétence Wisdom Basic. Si vous en avez la possibilité, choisissez cette compétence plutôt qu'une autre.
- De même, Wisdom Advanced est le passage obligé pour les sorts de 4e niveau, et Wisdom Expert représente la clef qui vous ouvrira la porte des sorts de 5e niveau, puissant et intéressant en diable.

Les sorts s'apprennent essentiellement dans les guildes des magiciens de vos châteaux. Mais une guilde complète ne vous livrera pas tous les sorts du jeu. Pour ce faire, il faudra visiter les guildes des châteaux des autres races (d'où l'importance de contrôler un max de villes). On pourra également découvrir des sorts des trois premiers niveaux, en visitant de petites cabanes qui se trouvent sur la carte. Enfin, la compétence Eagle Eye est particulièrement jouissive puisqu'en la détenant vous aurez une chance d'apprendre les sorts que vous envoie l'ennemi pendant un combat.

ZE LISTE DES SORTS

(Remarques : La durée des sorts de type bless, curse, haste, slow... correspond directement à votre fonction Spell Power. Certains artefacts modifient le coût et la puissance des sorts invoqués.)

NOM	COÛT	EFFET
1ER NIVEAU		
Blood Lust	3	Augmente l'attaque de la créature ciblée
Cure	6	Permet à une créature de récupérer cinq fois le Spell Power en points de vie
Curse	3	La créature ennemie visée fait le minimum de dégâts
Dispel Magic	5	Débarrasse la créature ciblée de tous les sorts ennemis qui la pénalisent
Haste	3	La créature ciblée gagne 2 points de mouvement en plus
Magic Arrow	3	Envoie une flèche magique qui fait dix fois le Speel Power en points de dégâts
Shield	3	Diminue de 50 % les dégâts occasionnés par les archers ennemis
Stoneskin	3	Augmente la défense de la créature ciblée
View Mines	1	Permet de voir où se trouvent toutes les mines sur la carte
View Ressources	1	Permet de voir où se trouvent toutes les ressources
Bless	3	Permet à la créature ciblée de faire le maximum de dégâts
Slow	3	La créature ennemie se déplace deux fois plus lentement.
2E NIVEAU		
Blind	6	Rendue aveugle, la créature ennemie ne peut plus attaquer et fait deux fois moins de dégâts lors d'une riposte
Cold Ray	6	Fait vingt fois le Spell Power de points de dégâts sur la créature ennemie
Death Ripple	6	Fait cinq fois le Spell Power de dégâts sur les créatures vivantes (inactif par contre sur les morts-vivants)
Disrupting Ray	7	Enlève 3 points de défense à la créature ciblée. On peut le lancer plusieurs fois sur la même créature
Dragon Slayer	6	La créature ciblée gagne +5 en attaque face aux Dragons
Haunt	8	Crée des fantômes pour protéger vos mines (quatre fois le Spell Power)
Lightning Bolt	7	Fait vingt-cinq fois votre Spell Power en points de dégâts
Steelskin	6	Donne +5 en défense à une créature
View Artifacts	2	Permet de voir où se trouvent tous les artefacts sur la carte
Summon Boat	5	Téléporte un bateau ami (déjà existant) le plus près d'où vous vous trouvez
Visions	6	Permet de voir si des créatures neutres sur la carte vont se joindre à vous.
3E NIVEAU		
Animate Dead	10	Redonne 50 points de vie fois votre Spell Power au mort-vivant ciblé
Anti Magic	7	Immunise la créature ciblée contre toute magie pendant un tour
Death Wave	10	Fait dix fois votre Spell Power de dégâts uniquement sur les vivants
Earthquake	15	Crée un tremblement de terre qui détruit les murs des châteaux lors d'un siège
Fireball	9	Fait dix fois votre Spell Power de dégâts sur une créature et les cases adjacentes
Mass Bless	12	Toutes vos créatures font le maximum de dégâts à l'ennemi
Mass Curse	12	Toutes les créatures ennemies font le minimum de dégâts
Mass Dispel	12	Enlève tous les sorts ennemis sur toutes les créatures
Paralyse	10	Paralyse la créature ciblée pendant votre Spell Power tours
Teleport	9	Téléporte la créature ciblée où vous voulez
Identify Hero	3	Affiche les caractéristiques et le nombre exact d'armées que possède un héros
Mass Haste	12	Toutes vos créatures gagnent 2 points de déplacement en plus
Holy Word	9	Fait dix fois votre Spell Power points de dégâts uniquement sur les morts-vivants
Cold Ring	9	Fait dix fois votre Spell Power points de dégâts sur une créature et sur toutes les cases adjacentes
View Heroes	2	Permet de voir où se trouvent tous les héros sur la carte
View Towns	2	Permet de voir où tous les châteaux et villages se trouvent sur la carte.





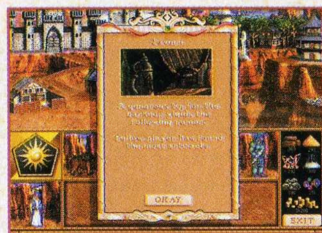


GUIDE DE JEU HEROES OF MIGHT & MAGIC 2

ZE LISTE DES SORTS (SUITE)

NOM	COUT	EFFET
4E NIVEAU		
Berzeker	12	La créature ciblée attaque la créature la plus proche
Elemental Storm	15	Fait vingt-cinq fois votre Spell Power points de dégâts sur toutes les créatures
Fireblast	15	Fait dix fois votre Spell Power points de dégâts sur une créature et les cases adjacentes
Holy Shout	12	Fait vingt fois votre Spell Power points de dégâts uniquement sur les morts-vivants
Mass Shield	7	Les attaques des archers ennemis font 50 % de dégâts en moins sur vos troupes
Meteor Shower	15	Fait vingt-cinq fois votre Spell Power points de dégâts sur la créature visée et les cases adjacentes
Resurrect	12	Redonne fois votre Spell Power points de vie à la créature ciblée
View All	3	Montre où tout se situe sur la carte
Town Gate	10	Ramène votre héros dans votre château ou au village le plus proche
Mass Slow	15	Toutes les créatures ennemies vont deux fois moins vite
Chain Lightning	15	Fait quarante fois votre Spell Power points de dégâts sur une créature, puis la moitié sur la plus proche et ainsi de suite jusqu'à 4 créatures
Mass Cure	15	Toutes vos créatures regagnent des points de vie (cinq fois votre Spell Power)
Set Air Gardian	15	Met quatre fois votre Spell Power Esprits de l'air devant vos mines pour les protéger
Set Fire Guardian	15	Met quatre fois votre Spell Power Esprits du feu devant vos mines pour les protéger
Set Water Guardian	15	Met quatre fois votre Spell Power Esprits de l'eau devant vos mines pour les protéger
Set Earth Guardian	15	Met quatre fois votre Spell Power Esprits de la terre devant vos mines pour les protéger
5E NIVEAU		
Armaggedon	20	Fait cinquante fois votre Spell Power points de dégâts sur toutes les créatures
Dimension Door	10	Permet de se téléporter d'un demi-écran sur la carte
Resurrect True	15	Redonne cinquante fois votre Spell Power points de vie à la créature ciblée
Mirror Image	25	Crée un double de la créature ciblée
Town Portal	20	Emmène un héros à n'importe quel château vous appartenant
Hypnotize	15	Hypnotise la créature ciblée si ses points de vie sont inférieurs à vingt-cinq fois votre Spell Power
Summon Water	30	Crée des Esprits de l'eau (trois fois votre Spell Power) qui rejoignent votre armée
Summon Fire	30	Crée des Esprits du feu (trois fois votre Spell Power) qui rejoignent votre armée
Summon Earth	30	Crée des Esprits de la terre (trois fois votre Spell Power) qui rejoignent votre armée
Summon Air	30	Crée des Esprits de l'air (trois fois votre Spell Power) qui rejoignent votre armée





LES ARTEFACTS

Que deviendraient vos héros sans leur panoplie d'artefacts qui boostent leurs caractéristiques? Attention, certains artefacts portent la poisse ! Apprenez à les reconnaître et à les éviter ! Ils sont disséminés sur la carte et souvent protégés par des créatures qu'il faudra occire. Certains artefacts semblent ne pas être défendus. Attention, plusieurs cas de figure peuvent se présenter :

- Hop ! vous empochez l'artefact et rien ne se passe. C'est le bon plan.
- L'artefact est proposé moyennant de la thune. Dans ce cas, ne vous faites pas refiler un artefact pourri.
- Parfois des voleurs gardent l'artefact (50 voleurs) et vous ne pouvez pas les éviter. Les voleurs ne sont pas très puissants, mais attendez quand même d'avoir une armée un peu développée.
- On peut vous proposer d'affronter un streum de dernier niveau (cyclope, phénix, titan, dragon...) pour avoir l'artefact. Allez-y avec une armée adaptée.

Enfin, on pourra se procurer des artefacts sur la dépouille d'un héros qu'on aura au préalable dépecée à la scie à pain. Évidemment, le héros attaqué peut choisir de s'enfuir, auquel cas on ne récupère même pas les points d'expérience. Ça s'appelle l'avoir dans l'os.







ZE LISTE DES ARTEFACTS

ARTEFACTS DE COMPÉTENCE

Giant Flail
+1 en attaque
Thunder Mace
+1 en attaque
Power axe
+2 en attaque
Spiked helmet
+1 en attaque, +1 en défense
Spiked shield
+2 en attaque, +2 en défense
Armored gauntlets
+1 en défense
Defender helm
+1 en défense
Stealth shield of protection
+2 en défense
Divina breastplate
+3 en défense
Mage's ring
+2 en Spell Power
Caster's ring
+2 en Spell Power
Minor scroll of knowledge
+2 en Knowledge
Major scroll
+3 en Knowledge
Major scroll of knowledge
+3 en Knowledge
Superior scroll of knowledge
+4 en Knowledge
Foremost scroll of knowledge
+5 en Knowledge
White pearl
+1 en Spell Power, +1 en Knowledge
Black pearl
+2 en Spell Power, +2 en Knowledge

ARTEFACTS DE PROTECTION MAGIQUE

Pendant of life
immunise contre Death spell
Holy Pendant
immunise contre Curse, Mass curse
Pendant of death
immunise contre Holy spell
Pendant of free will
immunise contre le sort Hypnotize
Serinity pendant
immunise contre le sort Berseker
Kinetic pendant
immunise contre Paralyze
Lightning helm
immunise contre Lightning ball, Chain lightning
Fire cloak
immunise contre Fire ball
Seeing-eyes pendant
immunise contre Blind
Ice cloak
immunise contre Cold ring...
Wand of negation
immunise contre Dispel magic, Mass dispel

ARTEFACTS DE BOOST DE LA MAGIE

Ankh
double l'effet des sorts de résurrection
Everhot Lava rock
50 % de dégâts en plus sur les sorts de feu
Evercold Icide
50 % de dégâts en plus sur les sorts de froid
Enchanted hourglass
augmente la durée des sorts de 2 tours
Wizard's hat
augmente la durée des sorts de 10 tours
Gold watch
double l'effet de Hypnotize
Book of elements
double l'effet des sorts d'invocation (Summon...)
Snake ring
diminue le coût des sorts Bless
Evil eye
sorts de malédiction (curse) coûtent la moitié moins
Elemental Ring
les sorts d'invocation ne coûtent plus rien
Skullcap
les sorts d'esprit (paralyze...) sont gratuits
Lightning rod
50 % de dégâts en plus sur les sorts d'éclair

ARTEFACTS BOOSTANT LES RESSOURCES

Endless Pouch of gold
500 or par jour
Endless Bag of gold
750 or par jour
Endless Sack of gold
1000 or par jour
Endless Cord of wood
1 bois par jour
Endless Cart of ore
1 minerai par jour
Endless Pouch of cristal
1 cristal par jour
Endless Vial of mercure
1 mercure par jour
Endless Pouch of sulfur
1 souffre par jour
Endless Pouch of gems
1 joyau par jour

ARTEFACTS EN VRAC

Medal of distinction
augmente le courage en combat
Medal of courage
augmente le courage en combat
Medal of valor
augmente le courage en combat
Medal of honor
augmente le courage en combat
Rabbit's foot
augmente la chance en combat
Horseshoe
augmente la chance en combat
Four-leave clover
augmente la chance en combat
Gambler's luchy coin
augmente la chance en combat
Ballista of quickness
la catapulte tire deux fois
Statement's quill
réduit de 10 % la rançon
Nomad's boots
augmente le déplacement sur terre
Traveller's boots
augmente le déplacement sur terre
Astrolabe
augmente le déplacement sur mer
Compass
augmente le déplacement sur mer
Ammo cort
les tirs des lanceurs ne sont plus limités
Golden bow
élimine la pénalité de 50 % des lanceurs en attaque de château
Power Ring
permet de récupérer 2 points de magie par tour
Telescope
augmente d'une case la vision d'un héros

ARTEFACTS MAUDITS

Fizbin medal of misfortune
diminue le courage au combat
Hideous mask
les créatures ne se joignent plus au héros
Tax lien
vous fait perdre 250 or par jour

COMMENT SE DÉBARRASSER DES ARTEFACTS QUI PUENT ?

- Donnez l'artefact à un héros naze et faites-le perdre en combat contre un ennemi, de sorte qu'il récupère l'artefact maudit, niark, niark !
- Envoyez le héros naze avec son artefact contre un gros paquet de monstres sur la carte.

ULTIMES ARTEFACTS

Ultimate sword
attaque +12
Ultimate cloak
défense +12
Ultimate wand
spell Power +12
Ultimate book
knowledge +12
Ultimate crown
attaque +6, défense +6, Spell Power +6, knowledge +6
Ultimate shield
attaque +6, défense +6
Ultimate staff
spell Power +6, Knowledge +6
Golden goose
10 000 d'or par jour

En détresse

GABRIEL LOPEZ

- Hum... 'scusez, j'passais devant la roulotte, alors...
- N'ayez pas peur, Mme Irma voit tout, entend tout, et traite même les cas désespérés.
- Ben, c'est un peu ça...
- Oui, oui, je sais. Vous êtes Korval le borgne. Vous voulez tuer le roi tyran, trouver la clé rubis, résoudre l'énigme des cristaux et réparer l'astronef wulkapsien dans Herisson Quest VII.
- Mince ! z'avez une sacrée boule de cristal, m'dame...
- Pas du tout, je lis En Détresse, voilà tout ! Vous aussi, faites comme Korval et Irma, envoyez vos questions et vos réponses au : 6 bis, rue Fournier, 92110 Clichy.

Questions

SHIVERS (PC CD)

Au secours ! Quelqu'un pourrait-il m'aider dans ce magnifique Myst-like assez difficile. Je suis coincé dans de nombreux puzzles : tout d'abord, le puzzle du flipper : je voudrais savoir dans quel ordre il faut faire sauter les billes, parce que ça commence à me taper sur les nerfs. Idem pour le damier chinois, à la base du sarcophage animal, qui est encore plus crispant. Pour ce qui est du puzzle des 12 tiroirs, chacun numéroté 196b, 456g où un truc du genre, dans l'atelier : lesquels faut-il tirer ? Je suis pas sûr d'avoir bien capté le principe. Où se trouvent les indices pouvant m'aider pour l'énigme des tambours du sorcier ? Pour finir, cela fait deux fois que je vois une sorte de poignée ou de volant avec 4 crânes ayant pour couleur le bleu jaune rouge et vert : que faut-il faire ? Je vous remercie.

Réf.: N°8601, Juju

ECSTATICA 2 (PC CD)

Au secours, aidez-moi s'il vous plaît, je suis désespéré. Alors voilà, je ne suis qu'à une vingtaine de pourcentage du jeu, après avoir délivré la prêtresse de la prison, actionné les trois leviers qui sont dans le grenier et pris la deuxième épée. En sortant du grenier et en tournant autour, je peux pénétrer dans une tour, et à l'intérieur, juste devant moi, je vois une herse fermée que je n'arrive pas à ouvrir et une autre qui se trouve dans une tour entre la prison et le grenier à gauche de la pièce où il y a deux armes magiques devant lesquelles se situent des bombes. Et à part ça, je n'arrive pas à actionner le levier qui se trouve à proximité du pont-levis. Voilà c'est tout, alors aidez-moi vite, car ça fait deux jours que je ne mange plus et deux nuits que je ne dors plus.

Réf.: N°8602, Lord Raphaël

TOONSTRUCK (PC CD)

Je reste, depuis un bout de temps, "bêtement" interloqué par ce qui apparaît comme un bug de mon exemplaire de TOONSTRUCK (VF) : devant le château de Nefarius, il y a une souche sur laquelle il semble possible d'utiliser Flux, ce à quoi le jeu répond comme si je cliquais avec la loupe sur le château. Si c'est normal, que faut-il donc faire pour évoluer, après avoir détruit le robot-savant et gagné les quilles au "bouling" ? Merci pour votre aide !

Réf.: N°8603, Jean-Christophe C.

LIGHTHOUSE (PC CD)

Je suis bloqué au volcan. Il me manque une pièce pour finir le canon. Cette pièce est numérotée par une espèce de 2 sur le plan trouvé dans le temple des machines anciennes. Je sais qu'elle est dans le volcan, mais dites-moi dans qu'elle pièce elle est supposée être. Merci d'avance.

Réf.: N°8604, François

ULTIMA 7 SERPENT ISLE (PC CD)

Quelqu'un peut-il m'aider à débloquer (c'est fou !) dans "Serpent Isle". Mon problème actuel est que je suis bloqué devant la grille de "Skull crusher mountain". J'ai bien récupéré le code d'accès en ramenant le sang de dragon aux Gawanis, mais il semble encore me manquer un élément, car quand j'utilise le code, un serpent me dit que j'oublie quelque chose. Ok, d'accord, mais quoi ? Si vous le savez, un bon mouvement, aidez-moi... Mille merci.

Réf.: N°8605, Avatar dépité

PHANTASMAGORIA (PC, MAC)

Pauvre nana en détresse demande aide dans Phantasmagoria. Je me retrouve dans une pièce (la dernière ?) dans laquelle, il faut que je mette du sang sur un talisman posé sur un livre. Jusque là ça va... Mais entre les gouttes de sang sur le talisman et l'incantation, que dois-je donc faire ? Qu'ai-je donc oublié ? Please, help me ! J'ai le jeu en anglais et je pige que dalle. Il y a aussi le gros monstre qui veut m'écarteler la gueule derrière la porte, comment l'arrêter ? Grosses bises pleines d'espoir...

Réf.: N°8606, Lou

TIMELAPSE (PC CD)

Arrivé chez les Indiens, je suis bloqué. Visiblement ou plutôt auditivement parlant, je ne dois pas être très doué question rythme et percussions. Je sèche aux tambours (pas au Lav-O-Matic, hein). Alors, si un batteur doué pouvait me tuyauter pour passer l'énigme des tambours, ça serait bien.
Bla bla bla... merci, merci.

Réf.: N°8607, Rolo

DUNGEON KEEPER (PC CD)

J'ai fini Dungeon Keeper, comme tout le monde je suppose, mais il y a encore un niveau bonus qui me résiste. C'est celui qui apparaît quand on joue à DK les jours de pleine lune entre 00 h et 01 h du matin (mettez votre date et horloge PC à cette heure et date par ex : 20/07/97 à 0h00min). On est censé traverser les souterrains à la recherche d'un guerrier mythique, mais... le temps est limité. On ne dispose d'aucun monstre pour se défendre contre les aventuriers, juste quelques-uns de ces crétins d'Imps (larbins dans la VF, Pfff...). Et on a simultanément 3 autres maîtres en compétition, qui eux ne se font jamais attaquer par ces salopards de nain-fouisseurs aventuriers ! Couper l'herbe sous le pied des

3 autres, ça je sais faire, en les empêchant d'accéder au bloc d'or et gemmes du centre de la carte. Résister aux sales héros aventuriers suffisament longtemps, je sais aussi faire (bétonnage de tous les murs du donjon) mais je me fais immanquablement rattraper par la pendule, sans avoir vu l'ombre de la trace d'un iota du fameux guerrier mythique cherché ! Help, help, Keepeurs de tous pays, à l'aide !

Réf.: N°8608, Doc Savage

DOWN IN THE DUMPS (PC CD)

Dans le ventre du poisson, avec le roi Richard, que faut-il faire ? J'ai les boules de neige, le vêtement de l'esquimau, les clés des chaînes du château, le butin des voleurs de la forêt de Frogwood, les patins à glace et la canne à pêche. Je vous en supplie, aidez-moi !!!

Réf.: N°8609, Yannick



Réponses

SPYCRAFT (PC)

Réf. N°7707, Eric

En fait, tu ne dois pas essayer de stopper le compte à rebours de la bombe, mais balancer hors de l'hélico l'ordinateur portable de John Blake. Bien sûr, il faut le jeter une fois que tu auras téléchargé dessus les fichiers. Mais c'est là où est l'astuce, on n'a pas besoin d'attendre de tout charger. Quand tu verras la barre indicateur autour des 30 %, déconnecte-toi vite fait et balance le PC. Utilise alors le Cypher pour décrypter ce que tu auras téléchargé. Bonne chance !

Rolo

FRANKEINSTEIN (PC CD)

Réf. N°7909, Sylvain M.

Si ta porte métallique est celle que je pense (celle où les rails vont vers la mine), tu ne pourras l'ouvrir que grâce à un levier qui se trouve dans la salle du fourneau que l'on atteint en traversant le labyrinthe, qui se trouve derrière la porte 3 "eau" de la chambre aux planètes. Je suppose que tu as compris le principe pour ouvrir les portes de cette salle, enfin au cas où : il faut ouvrir les petites portes qui ont un numéro. Ce numéro correspond à la porte à ouvrir. Les petites portes du haut ont les symboles correspondant à la porte à ouvrir (Feu: 1, Vent: 2, Eau: 3, Terre:4). Tu n'as qu'à actionner le mécanisme pour que les planètes tournent, une fois que le symbole et le numéro de la porte désirée apparaissent dans les petites portes. Il faut ensuite cliquer de nouveau sur la roue, quand les planètes sont bien placées, puis tirer le levier, et la porte visée doit s'ouvrir. Pour ce qui est d'utiliser ton cristal de vie pour ressusciter quelqu'un, il te faudra attendre presque la fin du jeu, et faire revenir Gabrielle à la vie, après l'avoir ramenée des docks par le passage secret de la gargouille (touche la boule où repose la gargouille près du bassin, un bloc émerge de l'eau : le passage vers les docks, hé, hé). Amuse-toi, ciao. !

Doc Savage

DUKE NUKEM 3D (PC CD)

Réf. N°8305, Ionsdedollars Bill

Pour attribuer une palette, en mode 2D, on change l'attribut du plafond et du plancher en appuyant sur "P". Autrement, si tu passes en mode 3D, mets le curseur sur l'élément que tu veux changer de couleur (mur, plafond, sol, sprite...) et appuie simultanément sur "Alt" et "P". Build te demande alors le numéro de la palette :

N° Palette
0 Standard
1 Bleue
2 Rouge
3 Spécial - Si le plafond utilise cette palette, le joueur peut entrer dans un secteur avec la texture BIGORBIT au plafond sans mourir, et les sous-secteur mobiles qui sont dans un secteur ayant un plafond en mode parallaxe (ciel) ne tirent pas de missiles sur Duke. Il n'entraîne aucun changement de couleur.
4 Noir
5 Sans effet apparent
6 Couleur de la vision de nuit
7 Marron
8 Vert, transforme l'eau en vase toxique.

La palette bleue rend un sprite disponible uniquement en mode Réseau. Si tu veux changer la couleur des clés ou d'un sprite, il ne faut pas prendre les numéros ci-dessus, ne les utilise qu'avec les murs, les plafonds et les sols. Les numéros suivants sont destinés aux sprites (objets et monstres) :

21 Rouge - transforme le soldat en capitaine (peut se téléporter) et
le BOSS1 en BOSS JR (plus simple à tuer)
22 Vert
23 Jaune

Les clés ne peuvent être utilisées qu'avec les numéros 0, 21 et 23. Toutes les autres palettes comprises entre 9 et 26 sont des mariages de couleurs très étranges. Au-delà de 26, l'affichage de l'objet ou du mur est buggé. Au fait, il faut noter que carte et interrupteur doivent utiliser la même palette.

Netbeu, Anthonome, Nono, Avatar dépité

SPACE QUEST 6 (PC CD)

Réf.: N°8403, Patrick

Du calme, du calme Patrick, j'arrive à ton secours ! C'est assez compliqué, alors, tiens-toi bien : il faut déjà que tu te sois emparé de la carte ID sur le vélo, à côté de l'endroit où tu as été téléporté, et que tu aies collé ta photo dessus. Va parler au blade runner et insiste. Il te donne un data-corder. Monte au premier étage du bar, montre la carte ID ainsi falsifiée aux drogués et récupère les tuyaux. Déplace la bouteille de nitro jusqu'à la valve à gauche de la table. Descends au bar et commande un spécial en montrant la carte ID au barman. Ouvre le frigo derrière la barre et prends le bac à glaçons. Ouvre le 3e robinet à partir de la gauche et arrache le tuyau en dessous de celui-ci. Démêle les tuyaux pris au premier étage et raccorde le robinet à l'extrême gauche du bar à la conduite qui vient d'être tordue. Remonte au 1er pour ouvrir le robinet de la bouteille de nitro. Redescends et va défoncer de 4 coups de pied la porte à l'extrême droite du rez-de-chaussée. Va dans la cave. Ramasse la barre de fer pour en frapper l'androïde. Ramasse les morceaux avec la pelle et le balai. Place les morceaux dans le bac à glaçons. Ainsi tu pourras les montrer au blade runner qui te donnera une rançon.

Juju

MONKEY ISLAND 2 (PC CD)

Réf.: N°8506, Silver

Mon cher Silver, étant donné que tu as déjà les autres éléments de la poupée vaudou, cela suppose que tu sois déjà entré dans la chambre de ce gibier de potence de Largo. En mode Facile, tu n'auras pas été sans remarquer sa chemise sur son lit. Je vais donc t'expliquer comment l'obtenir en mode Difficile. Va chercher le seau qui se trouve suspendu sous les trois pirates que tu avais déjà rencontrés au cours de ta précédente aventure. Rends-toi aux marais, et utilise le seau avec. Tu obtiendras un «seau plein d'boue» (dixit Guybrush). Retourne à la chambre de Largo et ferme la porte. Utilise le seau avec, et va te planquer derrière le paravent. Lorsque ce cracheur de pus de Largo arrivera, il se prendra le tout sur la tête (la vengeance est un plat qui se mange froid). Suis-le jusqu'au pressing, à côté des 3 pirates. Une fois Largo reparti, retourne dans sa chambre, ferme la porte et prends le ticket du pressing qui y est épinglé. Retourne au pressing où tu pourras obtenir l'habit de Largo et achever ta vengeance (gniark, gniark, gniark !!!). Que les vents te soient propices !

Ixtl Sniper

Jeux Crack

Lord Casque Noir

Tout ce qu'il faut savoir !

Je profite du lancement de Joystick Soluces, pour faire le point avec mes amis des Jeux Crack. Pour les novices en la matière, je me permettrai donc de rappeler de quoi il s'agit et comment s'en servir.

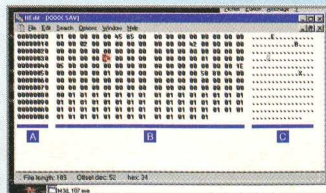
QU'EST-CE QUE LES JEUX CRACK ?

Bon, nous allons simplifier à mort pour que tout le monde comprenne. Comme vous n'êtes pas sans l'ignorer - sinon c'est super grave de chez grave - un jeu n'est autre qu'un assemblage d'instructions et de données constituant le programme lui-même. Après le chargement du fichier contenant ledit programme depuis la disquette ou le CD, les instructions et les données sont stockées dans la mémoire de la machine sous forme de chiffres. En modifiant ces chiffres par l'intermédiaire d'un utilitaire, on modifie directement le programme. Prenons un exemple. Dans un jeu de tir, il existe une routine - une partie du programme, donc - s'occupant de compter le nombre de vies restantes. Si vous disposez de 3 vies au début du jeu, cela signifie que le programme consulte une portion du code répertoriant qu'il faut afficher 3 vies au commencement de la partie. Si on change cette portion en y mettant un 5 et non un 3, le programme affichera 5 vies en lieu et place des 3 initiales. Prenons maintenant l'exemple d'un jeu de stratégie. Vous êtes sur la troisième planète de Patouf La Pouf, et vous disposez de 10 000 crédits pour construire de nouvelles unités de combat. Il se fait tard, vous sauvez votre partie. Que fait le programme ? Il sauve dans un fichier, toutes les données lui permettant de savoir, lors du chargement de la sauvegarde : primo, où vous en étiez, et deuxio dans quelles conditions. En clair, les 10 000 crédits restants se trouvent forcément dans ce fichier de sauvegarde. Il est donc possible, en théorie, de localiser l'endroit du fichier où se trouvent les données correspondant aux 10 000 crédits et de modifier cette portion à l'aide d'un utilitaire, en y plaçant une somme plus importante, et ce dans l'unique but de devenir le maître de la troisième planète de Patouf La Pouf. Vous pourriez aussi y placer une somme moins importante, mais cela signifie que vous êtes encore plus grave que je ne le pensais. Allez vite voir un docteur ! Les pages de jeux cracks répertorient donc, entre autres, des instructions servant à modifier des portions de fichiers, dans le but de tricher. On se rajoute des thunes, des points de vies... Le paradis, quoi. Heureusement, la plupart des astuces données dans les jeux cracks se résument à de simples cheat-modes qui sont des manipulations à effectuer au clavier, à la manette, ou à n'importe quoi d'autre, permettant ainsi de valider une routine du programme offrant la possibilité de tricher. C'est en quelque sorte une surprise offerte par le programmeur du jeu, qui permet à la personne connaissant cette astuce d'accéder à certaines facilités. Pour les cheat-modes, pas de problème, vous n'avez pas besoin d'utilitaires. Vos yeux et vos doigts sont seulement nécessaires.

COMMENT MODIFIER UN FICHIER ?

Il vous faut, pour cela, un éditeur hexadécimal. Vous en trouverez un pour Windows 3.1 et Windows 95, sur le CD, dans le répertoire \DATA\SECOURS\, sous les noms de HEDIT.ZIP et HEDIT2.ZIP. Passez par l'interface du CD pour les décompresser - si besoin est - en cliquant sur le bouton "Pharmacie" du sommaire et en cliquant deux fois sur le nom du fichier.

Pour simplifier l'explication, nous allons nous inspirer de la première astuce proposée sur la page de droite, celle de 3D Ultra Pinball Creep Night. On vous indique, au départ, de vous munir d'un éditeur de secteur, en fait de l'éditeur hexadécimal sus-nommé. On vous dit ensuite qu'il faut éditer la sauvegarde. Lancez donc HEDIT.EXE, qui se trouve dans le répertoire, où vous l'avez précédemment décompressé, puis cliquez sur le menu Fichier pour charger le fichier de sauvegarde XXXX.SAV, comme indiqué. On vous demande ensuite d'aller modifier l'offset 52 (34 en hexadécimal) avec le nombre de balles voulu. Une fois le fichier chargé, l'écran se présente de la façon suivante :



La colonne de gauche A indique le nombre d'offsets par tranche de 16. La colonne B représente les données contenues dans le fichier, et la colonne C, leur équivalence en caractère ASCII. Pour simplifier les choses, retenez juste que les offsets sont des numéros pointant sur les chiffres qui constituent le programme (les connaisseurs crieront au scandale, mais je m'en tape. Et toc !). C'est un peu comme si, dans cet article, vous commenciez à compter le nombre de caractères en écrivant un rappel à chaque début de ligne, pour savoir où vous en êtes. Dans notre cas, c'est facile, il n'y aurait que 16 caractères par ligne. Le premier offset est donc le premier chiffre de la première ligne de la colonne B, et le quinzième offset le dernier chiffre de cette même ligne. L'offset 16 est le premier chiffre de la seconde ligne de la colonne B... Le tout est de ne pas confondre le numéro d'offset avec le chiffre qui s'y trouve. Vous avez cependant dû remarquer que le numéro d'offset (colonne A) de la deuxième ligne indique 10 et non pas 16. C'est normal. L'éditeur Hedit affiche par défaut les numéros d'offset en base hexadécimale (base 16). Si cela vous perturbe, vous pouvez passer en présentation décimale en cliquant sur le menu Option, puis Offset Presentation... Faites-le, vous verrez, c'est plus facile. En revanche, la colonne B ne peut contenir que des chiffres hexadécimaux, mais là, c'est la même chose pour tous les éditeurs. Revenons à notre exemple. Sur la ligne désignée par l'offset 00000048 (30 en hexa), allez jusqu'au 5e chiffre de la colonne B, l'offset 52 donc. Vous y trouverez le chiffre représentant le nombre de boules. Placez-y le curseur, et tapez 09. Sauvez votre fichier. Lorsque vous lancez le jeu et que vous chargez la sauvegarde, vous avez 9 boules. Voilà, vous savez patcher un fichier. La seule chose qui vous reste à connaître, c'est l'hexadécimal. Si, par exemple, vous aviez tapé 10 au lieu de 09, vous auriez eu 16 boules et non 10. Eh oui, la colonne B étant en hexa, donc en base 16, le 10 hexa correspond au 16 que vous connaissez (nous comptons en base 10). Pour vous y retrouver, voici un petit tableau d'exemple. Vous pouvez également utiliser la calculatrice de Windows en mode Scientifique. Enfin, selon les jeux cracks, vous verrez des présentations un peu différentes, en fonction des éditeurs hexadécimaux utilisés. Dans l'exemple de 3D Pinball, vous pouvez voir que le chiffre correspondant au nombre de boules se trouve en début de ligne. C'est parce que l'éditeur utilisé par le lecteur qui nous a envoyé l'astuce, fonctionnait de manière différente. Mais qu'importe, suivez juste les instructions, et vous verrez, ça ira tout seul.

Base 10	Base 16 (hexa)
1	01
2	02
3	03
4	04
5	05
6	06
7	07
8	08
9	09
10	0A
11	0B
12	0C
13	0D
14	0E
15	0F
16	10
17	11
18	12
19	13
20	14
21	15
22	16
23	17
24	18
25	19
26	1A
27	1B
28	1C
29	1D
30	1E
31	1F
32	20
–	–

OCTOBRE 97... MALGRÉ LA DÉSINFORMATION GOUVERNEMENTALE, L'INVASION CONTINUE!! Cachés sous l'apparence banale de disques argentés, patchs, cracks et soluces cherchent à infiltrer les circuits mondiaux... Épaulez nos "men in crack", capturez des spécimens ! Toute mutation originale publiée rapporte 50 F ! Une soluce jeu de classe stellaire, et on monte à 300 F... Tout comme l'agent K, mettez bien vos coordonnées sur la feuille du crack. Envoyez vos rapports imprimés à : Joystick, Jeux Crack, Galactic Defence Headquarters, 6 bis rue Fournier, 92588 Clichy Cedex.

SHADOW WARRIOR (PC CD)

Voici quelques codes pour la version shareware de Shadow Warrior, avec la carte Action Replay :

+SW31C1F063 SHURIKEN.............. (ARME 2)
+SW31C1F234 RIO GUN.................. (ARME 3)
+SW31C1F4C8 UZI.......................... (ARME 4)
+SW31C1F632 MISSILES................ (ARME 5)
+SW31C1F832 GRENADES............ (ARME 6)
+SW31C1FA14 STICKY BOMB....... (ARME 7)
+SW31C1FC0A RAILGUN.............. (ARME 8)
+SW31C1FE50 HEART..................... (ARME 9)
+SW31C20014 HEAD..................... (ARME 10)
+SW31C1EA7F............ ACTIVE ARMES 2 A 7
+SW31C2A664...................................... MEDKIT
+SW31C2B401............................ MEDKIT ACTIF
+SW31C2A864............................... REPAIR KIT
+SW31C2B501................... REPAIR KIT ACTIF
+SW31C2AA64........................ SMOKE BOMB
+SW31C2B601........... SMOKE BOMB ACTIF
+SW31C2AC64............................ NIGHT VISION
+SW31C2B701............ NIGHT VISION ACTIF
+SW31C2AE64............................... GAS BOMB
+SW31C2B863........................ GAS BOMB=99
+SW31C2B064............................ FLASH BOMB
+SW31C2B963.................... FLASH BOMB=99
+SW31C2B264.................................. CALTROPS
+SW31C2BA63.......................... CALTROPS=99
+SW2AE48401... INVINCIBILITÉ (GOD MODE)

André

BUST A MOVE 2 (PC CD)

Trucs pour la version démo (dans le CD-Rom Joystick n°83) :

Si, durant une partie, vous appuyez sur :

W............ Vous gagnerez le niveau en cours
L.......... Vous permettra de choisir un niveau
C.................... Vous passez à l'étape suivante
M................. Vous donnera des informations sur le mémoire

F............. Affichera les frames par seconde. Bon amusement.

Dark Forces

DUNGEON KEEPER (PC CD)

Voici comment avoir le plus secret des niveaux de Dungeon Keeper :
Changez la date de votre système et réglez-la sur le "20 juillet 1997" à minuit ("00h 05m 10s" par exemple). Lancez le jeu et commencez une nouvelle partie. Après l'intro, un message (différent à chaque fois) apparaîtra. Choisissez "nouvelle partie" ou "continuer partie". Un nouveau drapeau menant à un niveau secret apparaîtra. Bonne chance, car ce bonus est de loin le plus difficile.

Sébastien

CARMAGEDON (PC CD)

Sur le plateau qui mène au choix de la course de voitures, tapez ENABLE pour accéder à tous les circuits et véhicules. Vous pouvez en plus essayer tous les codes du jeu. Quand la course commence, appuyez sur F4. Le cheat mode apparaît. Appuyez alors sur les touches suivantes :

F5................ Répare entièrement le véhicule
F6.......................... Active/Désactive le toggle d'invulnérabilité
F7....................... + 30 secondes pour le temps
F8........................... Active/Désactive le temps
F11.. + 5 000 crédits
SHIFT-F6................. Marque les adversaires sur la carte
SHIFT-F7................ + 5 minutes pour le temps
SHIFT-F11................................ - 5 000 crédits.

Vincent

LA-BLASTER (PC CD)

Codes pour la carte Action Replay et version complète du jeu :

+LABLSTER1F34C8FF .... CRÉDITS = 255 au lieu de 2
+LABLSTER1B87B9FF .... MISSILES LAUNCHER = 255
+LABLSTER1B87C9FF .... ROCKETS LAUNCHER = 255
+LABLSTER1B87D9FF .... GRENADES LAUNCHER = 255
+LABLSTER1B87E9FF .... DEATH FLOWER = 255
+LABLSTER1B87A9FF .... FLAMME THROWER
+LABLSTER1B87AA10 .... FLAMME THROWER
+LABLSTER1BCB0B03 .... STAGE NUMERO x
+LABLSTER1BCAD740.................... LIFE = 99
+LABLSTER1CD61C10.................... TIME = 21

André

INTERSTATE '76 (PC CD)

Cheat codes :
Enfoncez "Ctrl" et "Shift", et tapez les codes suivants :

WIGGLEBURGER.................. change l'écran.
THIRDNOSTRIL.................... mode Freelance.

Vincent

COMANCHE 3 (PC CD)

Voici des cheat codes pour Comanche 3 :
Pendant le jeu, tapez "R" et ensuite les codes suivants :

RATZ.. Invisible
COWZ.. Freeze
IPIG.. Supermunitions
CAT9... Invincible
DOG9...................... Toutes les armes au max
BAT9.. Gps hellfires

Nelson

THEME HOSPITAL (PC CD)

Patchez toutes vos maladies et plein d'autres domaines dans votre bel hôpital. Commencez par éditer votre fichier de sauvegarde avec un éditeur hexadécimal.

- **ARGENT** : Pour avoir 9999999 F, allez à l'offset 400021 (61A95) et mettez-y 7F9698.
- **RECHERCHE** : Pour avoir 100 % dans tous les domaines de recherche, mettez 64 aux offsets : 400401 (61C11), 400403 (61C13), 400405 (61C15), 400407 (61C17) et 400409 (61C19).
- **MALADIES** : Mettez 01 aux offsets suivants pour connaître les maladies :

Encéphalantiasis	400617 (61CE9)
Pilose	400655 (61D0F)
Syndrome du King	400693 (61D35)
Invisibilité	400731 (61D5B)
Radionite	400769 (61D81)
Hyperlangue	400807 (61DA7)
ADN Alien	400845 (61DCD)
Fractures	400883 (61DF3)
Calvitie	400921 (61E19)
Morpionnite	400959 (61E3F)
Gélatine	400997 (61E65)
Roupillance	401035 (61E8B)
Grossesse	401073 (61EB1)
Transparence	401111 (61ED7)
Catarhume	401149 (61EFD)
Pétomanie	401187 (61F23)
Excès costal	401225 (61F49)
Cristaux rénaux	401263 (61F6F)
Cœur brisé	401301 (61F95)
Casse-boules	401339 (61FBB)
Téléincarnation	401377 (61FE1)
Fou rire	401415 (62007)
Chevilles ondulées	401453 (6202D)
Poilonisme	401491 (62053)
Rétrostalgie	401529 (62079)
Sang factice	401567 (6209F)
Éjections gastriques	401605 (620C5)
Courante	401643 (620EB)
Poumons de fer	401681 (62111)
Mains moites	401719 (62137)
Rectoïdes	401757 (6215D)
Tripurulence	401795 (62183)
Pierres de golf	401833 (621A9)
Bouffissure	401871 (621CF)

- **TRAITEMENTS** : Mettez 01 aux offsets suivants pour connaître le traitement de la maladie :

Invisibilité	400730 (61D5A)
Morpionnite	400958 (61E3E)
Roupillance	401034 (61E8A)
Transparence	401110 (61ED6)
Catarhume	401148 (61EFC)
Pétomanie	401186 (61F22)
Chevilles ondulées	401452 (6202C)
Poilonisme	401490 (62052)
Éjections gastriques	401604 (620C4)
Courante	401642 (620EA)
Rectoïdes	401756 (6215C)
Tripurulence	401794 (62182)

- **EFFICACITÉ TRAITEMENT** : Mettez 64 aux offsets suivants pour un traitement efficace à 100 % :

Invisibilité	400729 (61D59)
Morpionnite	400957 (61E3D)
Roupillance	401033 (61E89)
Transparence	401109 (61ED5)
Catarhume	401147 (61EFB)
Pétomanie	401185 (61F21)
Chevilles ondulées	401451 (6202B)
Poilonisme	401489 (62051)
Éjections gastriques	401603 (620C3)
Courante	401641 (620E9)
Rectoïdes	401755 (6215B)
Tripurulence	401793 (62181)

- **ÉQUIPEMENTS** : Mettez 01 aux offsets suivants pour activer les équipements :

Gonfleur	402436 (62404)
Cardiogramme	402492 (6243C)
Taille langue	402674 (624F2)
Recherche	403080 (62688)
Rayon X	402688 (62500)
Salle d'opération	402730 (6252A)
Scanner	402506 (6244A)
Déplâtreur	402646 (624D6)
Formation	402828 (6258C)
Moumouteur	402660 (624E4)
Sanguimachine	402898 (625D2)
Décontamination	403066 (6267A)
Ultrascan	402618 (624BA)
Électrolyseur	402954 (6260A)
Dégéléifiant	402968 (62618)
Correction d'ADN	402632 (624C8)

Docteur Ross

SHADOW WARRIOR (PC CD)

Quelques tips pour la version shareware :

- Les programmateurs ont repris le moteur de Duke3D. Tellement, même, que lorsque vous activez le mode God (tswchan ou tswchqn), vous disposez d'un jetpack invisible commandé par la touche "J", comme dans ce bon vieux Duke3D.
- Toujours sur le principe Duked3D avec les fontaines d'eau, vous pouvez reprendre des points de vie avec Shadow Warrior en boxant (à mains nues : deux fois la touche "1") les mannequins d'entraînement ou les potences d'entraînement (les espèces de porte-manteaux). Restez zen !
- Faites-vous buter par un kamikaze ou alors suicidez-vous dans une grande explosion (lance-grenades, lance-roquettes...). Une fois que votre tête sera au sol, appuyez sur la touche "Ctrl". Vous cracherez du sang, qui tuera vos ennemis, s'ils ont le malheur de passer à proximité de votre tête. Une bonne astuce pour tuer des monstres en étant mort !

Frédéric R., Julien

EXTREME ASSAULT (PC CD)

Codes pour la carte Action Replay et la Démo (CD Joy n° 84) d'Extreme Assault :

+XA31D1E526 .... Énergie
+XA31D2D408 .... Razor Gun = 999
+XA31D2D527 .... Razor Gun
+XA31D2D808 .... Laser Cannon = 999
+XA31D2D927 .... Laser Cannon
+XA31E19C06 .... Missiles = 6
+XA31E17C63 .... Thunderbolts = 99
+XA31E1B463 .... Bombes = 99
+XA31E18110 .... Temps limite = 1 Mn

André

SIM CITY 2000 (PC CD)

Voici le code ultime pour Sim City 2000. Pour avoir 500 000 F, tapez en clavier "azerty" : Buddamus (à refaire autant de fois que l'on veut).

L'Hornet

POD (PC CD)

Voici les derniers cheat codes et le code pour avoir les frames pour Pod d'Ubisoft toutes versions :

VALAY : À taper dans le menu Options, change les dégâts même en mode dur.
CRASH : À taper pendant la course, permet de traverser les adversaires.
HOLIGAN : Toujours pendant la course, et vous aurez vos dégâts au max.
RASTER : Les frames. Tapez ce code en course, et après "Ctrl+Shift+R".

Sébastien

LITTLE BIG ADVENTURE 2 (PC CD)

Voici quelques cheats pour la version anglaise de LBA 2, Twinsen's Odyssey : Allez au menu principal (par "Esc") et tapez les codes suivants :

SPEED .... Vitesse d'affichage
GOLD .... Pour avoir du cash
MAGIC .... Magie à fond
LIFE .... Vie à fond
FULL: .... Magie, Vie et tous les accessoires au maximum
PINGOUIN .... Vous donne un nitromeca-pingouin

Gerrys

TUROK (PC CD)

Hello ! Voici des codes :
SHNTRRDT. Pour avoir la Gallery (vous pouvez faire défiler tous les objets 3D, les faire tourner, etc.).

THTRIM .... Show credits (montre les crédits).
NDNLP .... Spirit mode (invincibilité).
TAMSCLS... All weapons (toutes les armes).
LNJHNSN .... Unlimited ammo (munitions infinies).

Iglou

SHADOW WARRIORS (PC CD)

Voici quelques codes de plus pour Shadow Warrior, superbe Doom-like : Appuyez sur la touche "T", tapez le code, puis la touche "Entrée".

SWLOC..... Taux de rafraîchissement. Utilisé une seconde fois, il montre votre position
WINPACHINKO..... Vous gagnez toujours au "Pachinko" (sorte de machine à sous)
SWQUIT .... Quitter
SWTRIX .... Lapins-missiles (absent dans la version 1.1)
SWSAVE .... Sauvegarde rapide
SWNAME .... Vous permet de changer votre nom lors d'une partie en réseau
DUMPSOUNDS .... Développement seulement. Envoie les sons dans un fichier
SOUNDxxx .... Développement seulement. Lire le son n° xxx

Sekhmet

MAX (PC CD)

Pour tous ceux qui trouvent, comme moi, que Max est long à construire, ou que les véhicules mériteraient une petite amélioration, du style portée poussée à 99, voilà comment faire :

1. Faire une copie de sauvegarde de NM.RES
2. Avec WORDPAD (le seul éditeur que je connaisse qui sache changer les longs fichiers sans les abîmer...), éditer le fichier MAX.RES
3. Allez vers la fin (98 %) (ou cherchez le mot "Scout" par exemple) et trouvez les tableaux
4. Il ne reste plus qu'à changer les valeurs. (veillez à ne pas ajouter de lignes au fichier, sinon Max plantera)

Et voilà... vous pourrez enfin battre l'ordinateur en mode Clueless.

Frank

DAGGERFALL (PC CD)

- Voici, en exclusivité, la liste complète des 12 cercles de sorcières éparpillés dans toute la baie d'Iliac :

Nom	Région
Coven on the Bluff	Daggerfall
Glenmorial Coven	Ilessan Hills
Daggerfall Coven	Shalgora
Beldama Coven	Daenia
Skeffington Coven	Phrygias
Wroth Coven	Wrothgarian Mountains
Alcaire Coven	Alcaire
Tamariyn Coven	Menevia
Coven of the Peak	Dragontail Mountain
Coven in the March	Alik'r Desert
Kykos Coven	Dak'fron
Coven of the Tide	Myrkwasa

- Vous pouvez y pratiquer le "Daedra" tous les jours de l'année, si vous avez de quoi payer (si le Daedra ne souhaite pas communiquer, alors persévérez, le mieux étant de faire une sauvegarde avant de payer la sorcière). Pour ceux qui ont le statut suffisant dans la guilde de mage ou dans certains temples qui exercent le "Daedra", voici le calendrier des invocations.

Date .... Daedra
1 of Morning Star .... Clavicus
13 of Morning Star .... Meridia
2 of Sun Dawn .... Sheogorath
16 of Sun Dawn .... Sanguine
5 of First Seed .... Hermaeus
21 of First Seed .... Azura
9 of Rain Hand .... Peryite
9 of Second Seed .... Namira
——— Mid Year : Pas d'invocation ———
10 of Sun's Height .... Vaernima
——— Last Seed : Pas d'invocation ———
8 of Hearthfire .... Nocturnal
8 of Frostfall .... Malacath
13 of Frostfall .... Mephala
2 of Sun's Dusk .... Boethiah
20 of Sun's Dusk .... Mehrunes Dagon

- Un truc sympa pour se faire de l'expérience facilement :

Sortez d'une ville par le nord, et éloignez-vous (environ 200 m). Puis dormez (toujours vers le nord) jusqu'à ce qu'un ennemi vous réveille. Le monstre se trouve droit devant vous et de dos. Vous pourrez ainsi monter de niveau facilement et faire augmenter vos compétences (backstabbing, pickpocket...).

- Pour enclencher le cheat mode, utilisez le patch de Joystick n° 83. Puis éditez le fichier Z.CFG et ajoutez une ligne où vous écrirez : CHEATMODE1.

Pendant le jeu, faites "Ctrl+F4" pour être invulnérable, "Ctrl+F1" : vous place tous les donjons sur votre carte de voyage. Les touches ")" et "=" (à droite du zéro) augmentent vos compétences et votre réputation. Le plus intéressant est la touche "^" (petit v renversé) à droite de la touche "P". Elle vous permet, dans les donjons, de vous téléporter de salle en salle (très pratique pour terminer une quête).

- Pour faire à la suite quelques quêtes majeures, rendez-vous au château de Daggerfall. Allez parler à Mynisera (à droite des escaliers qui mènent à la royale famille). Elle vous proposera pas mal de quêtes qui vous permettront de comprendre pourquoi Sentinel, Wayrest et Daggerfall sont des régions rivales. Ensuite, allez sur l'île de Balfiera. Cherchez le donjon qui a pour nom Direnni Tower (utilisez "Ctrl+F1"). Une fois là-bas, cherchez et trouvez Medora. Elle aussi vous proposera quelques quêtes à réaliser.

Baron Mott de Thulan

X-COM 3 APOCALYPSE (PC CD)

Voici deux astuces et un patch pour le jeu X-COM Apocalypse :

- Pour combattre les Brainsuckers ou "lobotomiseurs" :

Ces créatures redoutables, peuvent vous lobotomiser un soldat très facilement. Mais elles sont fragiles : un seul coup en vient à bout. Faut-il encore pouvoir les voir venir... Une astuce simple consiste à placer votre soldat dans l'embrasure d'une porte. Ainsi, quand le lobotomiseur va sauter sur votre pauvre petit X-Com, il va se cogner sur le haut de la porte et retomber au pied de votre soldat, qui n'aura plus qu'à l'aligner tranquillement. En effet, le saut du lobotomiseur, c'est bien connu, nécessite plus que la hauteur d'une porte pour réussir.

- Les dollars se font rares, et pour une expansion rapide, il en faut beaucoup. N'attendez pas trop de générosité de la part du gouvernement, il vous faut trouver d'autres sources de revenu. Même si les raids sur les organisations contrôlées par les aliens rapportent des objets de valeur, rien de plus facile que de vous lancer dans la production d'objets aliens contrefaits. Pour un investissement en recherche et en production moyen, à la vente ces objets sont très rentables. Alors n'hésitez pas, transformez-vous en contrefacteur de technologie alien.
- Voici une technique qui vous permettra d'avoir assez d'argent pour finir le jeu. Dans une de vos sauvegardes, allez à l'octet 212288 (33D40) et mettez FFFFFF. Vous obtiendrez ainsi plus de 16 millions. Mais attention, ceci ne fonctionne pas pendant une mission tactique.

Jean-Michel, Dark Forces

INTERSTATE '76 (PC CD)

Voici quelques astuces pour la vl.0 française d'Interstate 76:

I Instructions pour modifier le nombre de munitions

- Extraire le fichier .GDF de l'arme à modifier grâce à Pack'76.
- Renommez le .GDF (vous pouvez extraire tous les GDF puis tous les remommer, ce qui vous permettra d'avoir les armes, modifiées ou non; pour les utiliser réferez-vous au II).
- Utilisez un éditeur de secteur pour éditer le .GDF. Le nombre de munitions se trouve à l'offset 7A; pour avoir 4000, modifiez la valeur en A0 0F. Vous pouvez aussi leur donner un nouveau nom, le nom des armes commence à l'offset 1C.

II Instructions pour avoir toutes les armes en mode Action

Après avoir suivi les instructions du I, déplacez les GDF dans le répertoire ADDON, commencez un jeu en mode action et vous pourrez avoir toutes les armes dans la liste. Ceci vous permettra d'avoir les armes voulues avec leurs nouveaux nombres de munitions.

III Instructions pour avoir toutes les armes en mode Trip

Après avoir suivi les instructions du I et du II, éditez votre sauvegarde (.cmp). Cherchez le nom de l'arme à modifier (ex. Cluster bomb), une trentaine d'octets en dessous se trouve le .GDF. Renommez-le par le nouveau .GDF (choisissez une arme en bon état; vous pourrez aussi dupliquer la séquence de l'arme qui est de 116 octets, ceci vous permettant d'avoir une arme de plus).

A friend of Tic & Tac's

BLOOD (PC CD)

Quelques patchs "munitions maximum" pour la version intégrale de Blood :

Avec l'éditeur de fichiers livré par Joystick en juillet dernier, éditez votre fichier de sauvegarde (***.SAV) dans BLOOD. Rendez-vous aux offsets suivants et remplacez la valeur y figurant par celle correspondante. Ceci afin d'obtenir, pour la majeure partie de vos armes, 999 munitions sans que le jeu ne vous indique que vous ayez triché à la fin de la partie. N'oubliez pas de faire une sauvegarde du fichier ***.SAV sous un autre nom, afin de pouvoir le récupérer en cas de fausse manœuvre.

Offset	Valeur à inscrire
F6399	E7-03
F639D	E7-03
F63A1	E7-03
F63A5	E7-03
F63A9	E7-03
F63B1	E7-03
F63B5	E7-03
F63B9	E7-03
F63BD	E7-03
F63C1	E7-03

Eric B.

CARMAGGEDDON (PC CD)

Voici les nouveaux codes pour Carmaggeddon. Pendant une course, tapez donc les codes suivants :

GIVEMELARD .... Donne des crédits
IGLOOFUN .... Mode dragster
MOOSEONTHELOOSE .... Mode flipper
BUYOURNEXTGAME .... Suspension visqueuse
RUSSFORMARIO .... Rayon électrocuteur de piétons
ILOVENOBBY .... Piétons visibles sur la carte
SMALLUDDERS .... Piétons géants
SPAMSPAMSPAMSPAM .... Piétons collés au sol
FUNNYJAM .... Piétons rapides
GOGGLEPLEX .... Conduite sous l'eau améliorée.

Une autre astuce pour ce jeu : finissez le championnat, et vous aurez accès à toutes les voitures, même celle de police.

L'Assassin

PRO PINBALL TIMESHOCK (PC CD)

Voici une astuce pour ce merveilleux jeu de flipper :

Avant d'appuyer sur "Enter" pour envoyer la bille, appuyez sur les deux flips et laissez-les activés pendant deux secondes. Vous activerez ainsi le "secret skill shot". Il faut alors toucher le "A" de M.A.G.N.E.T. pour gagner plusieurs millions. Pour cela, il suffit d'appuyer sur "Enter" pendant environ une à deux secondes et de relâcher (la durée de la pression détermine la vitesse de lancement).

Lord Guybrush

DUKE NUKEM 3D (PC CD)

Je suis sûr que vous passez de nombreuses journées devant vos écrans à buter des gars que vous connaissez même pas, dans des parties de Duke-match acharnées. Mais voilà, un beau jour vous tombez sur un gars qui voue une passion sans limite au Shrinker, et vous en avez marre de vous faire marcher dessus comme une merde de chien. Heureusement, Tonton Boubou est arrivé. Si vous vous retrouvez tout petit, faites donc en sorte de l'être encore plus. Vous n'avez qu'à ramper (touche "W") tout en continuant à vous déplacer dans tous les sens. Si votre adversaire reste debout, il lui sera impossible de vous écraser. Bon, faut pas rêver, il est toujours possible de se faire écraser, mais il faut que votre adversaire pense à s'accroupir également. À noter également que si vous avez quelques objets dans votre poche, certains sont aussi très utiles pour ne pas finir applati comme une crêpe. En effet, les Stéroids vous font retrouver votre taille normale presque immédiatement. Vous pouvez aussi utiliser le jetpack et vous envoler, il est alors beaucoup plus dur de se faire écraser, mais attention cela reste toujours possible (pensez également à ne pas monter trop près du plafond, il m'est déjà arrivé d'exploser lorsque je revenais à la taille normale).

Boubou

WIPEOUT 2097 (PC CD)

Voici quelques patchs pour "brûler les étapes" de ce jeu :

Avant toute chose, quels que soient vos résultats de course, faites une sauvegarde. Celle-ci se nomme DAVID dans l'exemple ci-après. Avec un éditeur hexadécimal comme "hedit", éditez le fichier SAVEGAME.BIN.

- L'astuce suivante vous permettra d'accéder aux 2 circuits BONUS sans avoir à gagner toutes les courses. Commencez par faire une recherche sur le nom de la sauvegarde (DAVID dans l'exemple). Il vous suffira ensuite de modifier les valeurs comme indiquées ci-dessous :

00000000 44 41 56 49 44 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 DAVID
00000010 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 01 00 00 00 00 03 00
00000020 00 00 00 00 00 00 00 00 01 02 03 04 05 06 00 00 00

- Autre astuce qui vous permettra d'accéder aux 2 circuits secrets, de piloter le dernier prototype de la meilleure écurie et de participer à un nouveau type de course (Challenge 1 PHANTOM) sans avoir à gagner toutes les courses au préalable. Une fois localisée la position grâce à la recherche du nom de sauvegarde, il vous suffit de modifier les valeurs comme indiquées ci-dessous :

00000000 44 41 56 49 44 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 DAVID
00000010 01 00 01 00 01 00 01 00 01 00 00 00 00 00 03 00
00000020 01 01 01 01 01 01 01 01 02 03 04 05 06 07 08 00

David D.

JAGGED ALLIANCE DEADLY GAMES (PC CD)

Voici comment finir une mission qui plante, dans Deadly Games :

Il arrive parfois (en tout cas chez moi) que le jeu plante. C'est-à-dire qu'une fois la mission accomplie (nombre de tours marqués en vert) et les ennemis tués, lorsque je veux quitter le champ de bataille, l'ordinateur me dit qu'il reste des ennemis. Pour ceux à qui cela arrive et ceux qui n'ont pas envie de tuer tout le monde, une fois la mission finie (qui n'a pas envie de tuer tout le monde ?), voici comment faire : D'abord, faites une sauvegarde rapide ("Alt+S"), puis chargez une ancienne partie où vos mercenaires sont sur le champ de bataille. Appuyez alors sur "K" pour suicider votre équipe. Lorsque les messages "X is dead" apparaissent, et après le dernier, chargez vite votre sauvegarde rapide ("Alt+L"). Votre mission sera alors finie et vous vous retrouverez dans les statistiques de fin de mission. Autre petit conseil : prenez Speck T. Kline dans votre équipe et faites-le réparer vos objets. Il ne coûte pas cher (450 $ au début) et travaille presque aussi bien que Boss (4 000 $ au début).

Ploum-Ploum le nain

ODYSSEY (Mac)

Astuce pour la version de démo :

Lorsque vous n'avez plus de fric, et que vous voulez quand même vous acheter quelque chose, vous pouvez voir que l'option Buy est désactivée. Alors double cliquez tout simplement sur l'objet. Et voilà, il est à vous !

Julien S.

WIPEOUT 2097 (PC CD)

Voici les codes de ce jeu, qui est assez dur d'ailleurs. Les codes sont à taper sur la page de présentation :

RUSH .... Donne un vaisseau stupide

- Sur le menu principal :

XTEAM .... Active la Piranha
XCLASS .... Active le Phantom Class
XTRACK .... Permet d'accéder à tous les niveaux

- Pendant une course, faites "Pause" et tapez :

PSYMEGA .... Armement infini
PSYPROTECT .... Énergie infinie
PSYTICKER .... Temps infini
PSYRAPID .... Donne une mitrailleuse
FRAMERATE ..... Affiche le nombre d'images par seconde.

Nicolas N.

MOTO RACER (PC CD)

Voici une zolie astuce pour la démo de Moto Racer (et peut-être même pour le jeu) :

Il y a moyen d'avoir un petit coup de pouce au commencement de la course. Pour ce faire, il faut maintenir l'accélérateur (flèche Haut) enfoncé puis, juste avant le "Go", lâcher l'accélérateur et appuyer sur le turbo (espace ou "B" pour la démo) pendant tout le démarrage, et enfin accélérer normalement. Un tout petit peu d'entraînement est nécessaire. Cette astuce vous permettra d'arriver premier avant le tunnel dans "Speed Bay" en mode Easy.

Hyun-Ho

ALERTE ROUGE MISSION TAIGA (PC CD)

Voici une petite astuce pour Alerte rouge, qui permet de construire une structure supplémentaire pendant le jeu : la Reine des fourmis. Voilà comment procéder :

- Il faut posséder Missions Taïga.
- Tout d'abord, il faut s'arranger pour finir les missions Fourmis (Shift gauche sur puis clic sur le haut-parleur pour y accéder) et s'arranger pour sauvegarder quand il ne reste plus qu'une seule larva, ou juste avant que le jeu affiche "mission accomplie", puis finir la mission.
- Quand vous avez vu ou passé l'animation de fin et que vous vous trouvez sur le menu, chargez une mission existante (le jeu vous demandera de mettre le CD n°1 ou 2 suivant le camp dans lequel vous jouez).
- Lorsque la partie est chargée (et votre chantier de construction en place), vous pouvez construire la reine des Fourmis !
- Refaites la manip' pour chaque sauvegarde.

Avantages

- Coûte moins cher qu'une Tesla et qu'un Bunker (300 $ en mode Normal).
- Bénéficie de la réparation automatique passée la moitié d'énergie (comme le Tank Mammouth et les Collecteurs).
- Ne consomme rien en électricité (très important quand on sait ce que consomme une Tesla).

Inconvénients
- Moins puissante qu'une Tesla.
- Prend plus de place qu'une Tesla (2 cases).

Johann

LBA 2 (PC CD)

Les concepteurs de LBA 2 pensaient peut-être que je ne trouverais jamais comment avoir des trèfles à l'infini... Eh bien, si ! Sur l'île de la citadelle, allez vers la vache près des ruines de l'ancienne citadelle. Positionnez Twinsen face au postérieur de la vache, et appuyez sur la touche pour esquiver ("X") et sur la flèche avant. C'est à croire que la vache aime ça, puisqu'elle vous enverra autant de trèfles que vous voudrez pendant cette opération.

Bob M.

CHAOS OVERLOAD (MAC-CD)

Nommez vos personnages de la manière suivante:

SMGSPANK 6 bras droits seront dans votre 1er secteur

SMGISLANDS .... Tous les secteurs seront remplis de flicaille, sauf les 6 du départ.

Julien S.

DEADLOCK (PC CD)

Quelques codes pour Deadlock :
Pendant la partie, appuyez sur "Ctrl+F1", puis entrez :

MAKE IT SO .... Donne tout ce dont vous avez besoin

GHOTI.......................... Termine la recherche qui est en cours

FRODO .... Toute la population augmente.

Paul

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP (PC CD)

Voici quelques astuces pour SRC :
- LAKE SIDE COURSE
Pour obtenir le premier parcours (LAKE SIDE), vous devez terminer 1er en mode Championship. En gros, il faut finir au moins 9e au premier parcours, au moins 4e dans le second pour avoir une chance d'arriver 1er au troisième. Si vous réussissez à courir la quatrième course, même si vous ne finissez pas 1er, ce parcours sera accessible dans tous les modes de jeu.
- LAKE SIDE, COURSE CHEAT
Pour obtenir le quatrième circuit (LAKE SIDE), sur le menu principal, appuyez sur les touches "X" et "Y" en même temps et gardez-les enfoncées. Puis sélectionnez l'une des options permettant d'entrer dans le jeu (arcade, time attack, 2 player battle ou link game) et validez en appuyant sur "Entrée". Vous pouvez alors relâcher les touches et choisir le nouveau circuit. Pour l'obtenir en entraînement (Practice) dans le mode Arcade, il suffit de vous déplacer sur la droite lors de la sélection des circuits pour qu'il fasse son apparition.
- LANCIA STRATOS
Pour obtenir la Lancia Stratos, sur le menu principal, appuyez sur "X", "Y", "Z", "Y" et "X". Ensuite, choisissez une des options permettant d'entrer dans le jeu (voir ci-dessus) et appuyez sur "Entrée". Dans le mode Arcade, sur l'écran des sélections de voitures, allez sur l'extrême gauche ou l'extrême droite pour obtenir la nouvelle voiture à boîte de vitesse automatique ou manuelle.
- MIRROR MODE
Pour obtenir le mode Mirror, allez sur l'écran Select game du mode Arcade. Appuyez sur la touche "Y" et laissez-la enfoncée, puis validez l'une des deux options proposées en appuyant sur "Entrée". Choisissez une voiture et un circuit. Et voilà, vous ferez votre course sur des circuits inversés.
- ÉCRAN NU
Pour obtenir un écran nu de toute indication pendant la course en mode Time attack, il suffit d'appuyer sur les touches "X" et "Y" (ou "X" toute seul) et de les garder enfoncées pendant que vous validez en appuyant sur "Entrée" sur l'écran permettant de choisir le nombre de tours (Select Lap). Pour les modes multijoueurs, c'est à faire sur l'écran précédent la course (Slower Car Boost).
- ZOOM REPLAY
Pendant les replays de vos courses, appuyez sur Haut ou Bas pour zoomer en avant ou en arrière pour admirer les graphismes.

Benji

REDNECK RAMPAGE (PC CD)

Voici une bonne petite astuce pour ce fantastique jeu :
Dans Taylortown, montez sur l'arrière du camion de pompier après que vous aurez tué toutes les poules du niveau, et vous aurez alors 5 000 points de vie.

Clément

EXTREME ASSAULT (PC CD)

Patch pour la version démo de ce jeu (qui fonctionnera sûrement avec la version complète). Permet de tester les Smart Bombs et les Thunderbolts et d'avoir moins de difficultés dans la mission 5 :
- À l'aide d'un éditeur du type "Universal Games Editor" (CD Joystick n° 84), éditez le fichier PxLyMz.BIN. Avec x = niveau de difficulté, y = n° du Chapitre, z = n° de la Mission, qui se trouve dans le répertoire Savegame du jeu. Modifiez les offsets indiqués dans le tableau. Pour le Shield, il n'y a pas de problèmes, on peut atteindre 654 %. Pour les Missiles, le maximum est de 10, si on inscrit un nombre supérieur, les missiles ne partent plus de l'hélicoptère mais d'un endroit éloigné et arrivent en retard. Pour les Smart Bombs et les Thunderbolts, l'offset correspond au nombre de Smart Bombs et de Thunderbolts (c'est aussi le cas pour les missiles). Or l'emplacement qui leur est réservé ne peut contenir que 2 chiffres. Si on préfère donc ne pas déborder, il faut se contenter de 99 pour chacun.

	Offset	Valeur nor.	Valeur max.
Shield	29	39 (99 %)	255 (654 %)
Rocket	68	6	10
Smart Bomb (utile pour la mission 5)	72	99	255
Tunderbolt	76	99	255

Si on désire encore plus de Shield (jusqu'à 167 771 %) et d'armes, il faut modifier l'offset qui vient après (le 30 pour le shield ; le 73 pour les smart bombs...), mais on doit pouvoir réussir sans.

Djamel

X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM (PC CD)

Quelques coups spéciaux pour Wolverine et Psylocke :
PSYLOCKE :
- bas, bas/avant, avant + coup de poing
- bas, bas/avant, avant + coup de pied
- X-abilities : bas, bas/arrière, arrière + coup de pied
- HyperX : bas, bas/avant, avant + les 3 coups de poing en même temps.

WOLVERINE :
- avant, bas, bas/avant + coup de poing
- n'importe quelle direction + coup de pied moyen et coup de poing moyen.
- X-abilities : bas, bas/arrière, arrière + les 3 coups de poing
- X-abilities: bas, bas/avant, avant + les 3 coups de pied.

Note : en appuyant vite sur la direction Bas puis sur Haut, ils sauteront très haut. De plus, Psylocke est capable d'effectuer un double saut en réappuyant sur la direction Haut lors d'un saut.

Jean-Baptiste C.